GROSSES E3-SPIELE-SPECIAL AUF 45 SEITEN

PC Games EXTENDED

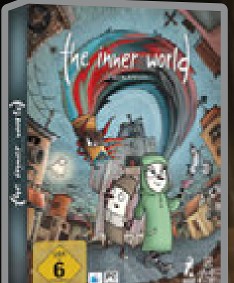
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ 2 VOLLVERSIONEN AUF DVD



TRIALS FUSION

PC-Games-Wertung: 86%
Steam-Preis: ca. 20 Euro



THE INNER WORLD

PC-Games-Wertung: 86%
Amazon-Preis: ca. 16 Euro

CHAOS & ZERSTÖRUNG IN DEN USA

FAR CRY 5



E3-SPIELE AUF 45 SEITEN

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS • FIFA 18
WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS
NEED FOR SPEED: PAYBACK • ANTHEM
METRO: EXODUS • SKULL & BONES
DESTINY 2 • STAR WARS: BATTLEFRONT 2



AUSGABE 299
07/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



EDITORIAL

Fortsetzungswahn und kein Ende in Sicht


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Die E3 ist vorbei. Und wie immer sind wir danach deutlich schlauer, was uns in diesem Jahr in Sachen Gaming noch erwartet. Und das ist mal richtig „fett“: *The Evil Within 2, Assassin’s Creed: Origins, Wolfenstein 2: The New Colossus, Star Wars: Battlefront 2, Mittelerde: Schatten des Krieges* oder *Destiny 2* sind nur ein paar der Titel, an denen man als Spieler in diesem Jahr schwer vorbeikommt. Und alle erscheinen innerhalb von nur wenigen Tagen. Wer genau hinschaut, wird feststellen, dass es sich dabei ausschließlich um Fortsetzungen bekannter Reihen handelt. Das ist keine große Überraschung. Die Zeiten, als die E3 in jedem Jahr die große Bühne für spektakuläre Enthüllungen war, deren Veröffentlichung oft noch in weiter Ferne lag, sind vorbei. Heute ähnelt die Spielemesse in Los Angeles immer mehr unserer Gamescom. Wenig echte Neuankündigen, mehr Fortsetzungen bekannter Serien und was gezeigt wird, erscheint in der Regel noch im selben Jahr. Der Schritt in Richtung Consumer-Messe scheint unvermeidbar. Schließlich öffneten die Veranstalter in diesem Jahr erstmals die Tore für Nicht-Fachbesucher. Die 15.000 Tickets für Spiele-Enthusiasten aus aller Welt waren schnell ausverkauft – und das, obwohl sie sündhaft teuer waren. Für die Menschen, die im aus allen Nähten platzenden Los Angeles Convention Center wie gewohnt ihrem Job nachgehen wollten, war die zusätzliche Menge an Besuchern eine ziemliche Zumutung. Ob und wie es mit der Messe weitergeht, steht noch in den Sternen. Sollten die Veranstalter in dieser Richtung weitermachen wollen, steht wohl ein Umzug an.

Kommen wir zurück zu den Spielen. Die oben genannten Spiele sind nicht nur alles Fortsetzungen, die innerhalb von wenigen Tagen in diesem Herbst erscheinen. Es handelt sich dabei ausschließlich um Multiformat-Titel. Es wurden auf den Pressekonferenzen und der Messe selbst nur ganz wenige Spiele gezeigt, die ausschließlich für PC erscheinen und witzigerweise handelte es sich bei vielen um Strategiespiele. Bedeutet das, dass der PC über kurz oder lang als Spieleplattform ausgedient hat? Keineswegs! Jährlich erscheinen Tausende neuer PC-Spiele. Es lohnt sich für viele große Hersteller nur nicht mehr, Titel rein für den PC zu entwickeln. Darum führt Microsoft auch in den kommenden Wochen und Monaten seine Doppelveröffentlichungsstrategie für Xbox One und PC fort. Und das, obwohl der erstmals im Rahmen der Microsoft-Pressekonferenz gezeigten Xbox One X ein paar echte Exklusivtitel schon gut tun würden.

Wir haben für euch auf mehr als 45 Seiten alle wichtigen Erkenntnisse dieser spannenden E3 zusammengefasst. Hier erfahrt ihr ab Seite 12 alles, was ihr wissen müsst. Zusammengestellt und kommentiert von der PC-Games-Redaktion, die sich während der Messe die Nächte um die Ohren geschlagen hat, um euch in diesem Heft und natürlich auch auf unserer Webseite www.pcgames.de zeitnah und umfassend zu informieren. Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser vor Spielen fast platzenden Ausgabe eures Lieblings-Spielemagazins!

Wolfgang und das PC-Games-Team

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSIONEN auf DVD

TRIALS: FUSION

Messt euch in einer unendlichen Vielzahl von Plattformrennwettkämpfen in der surrealen Welt von *Trials Fusion*. Ihr absolviert mit Hindernissen und Rampen ausstaffierte Strecken und strebt danach, neue Streckenrekorde aufzustellen und gegen die besten *Trials*-Spieler der Welt zu halten. Egal, ob ihr allein, mit Freunden oder in einem weltweiten Wettkampf fahrt, der Wettbewerb lauert überall. Und das Rennen auf den offiziellen Strecken ist nur der Anfang. Eine reichhaltige Welt mit selbsterstellten Strecken, die von den kreativsten Schöpfern der Welt erstellt wurden, erwarten jene, die stetig nach neuen, verrückten Strecken, die es zu bezwingen gilt, suchen.

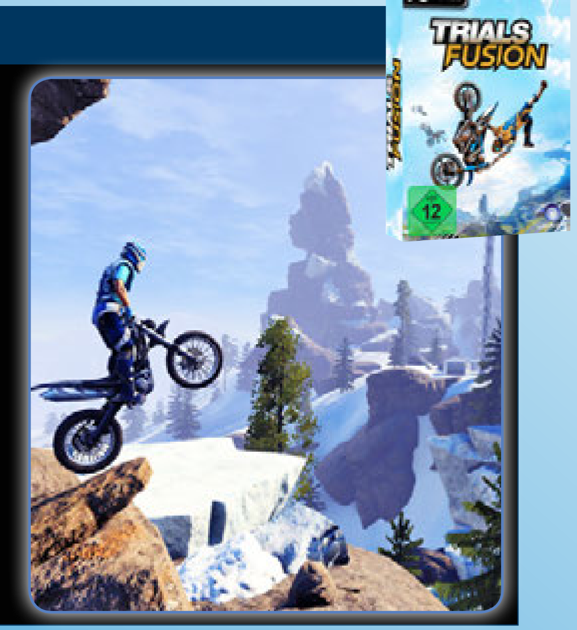
INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Die Installation unserer Vollversion *Trials: Fusions* von der Heft-DVD ist nicht ganz einfach. Die Version identifiziert sich nach der Installation als „Demo-Version", sofern ihr den Key nicht bereits während der Installation eingebt (wozu euch das Programm nicht zwingt). Die Umwandlung in die Vollversion ist sogar im Spiel vorgesehen, funktioniert aber nicht wie gewünscht und führt euch auf eine nicht existierende Webseite. Wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob Ubisoft das Problem in nächster Zeit gelöst bekommt. Es gibt aber eine relativ einfache Ausweichlösung: Einfach Uplay starten und dort den Key direkt eingeben. Dann ist das Spiel in jedem Fall dauerhaft mit eurem Account verbunden und kann jederzeit auch komplett heruntergeladen werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows Vista oder höher, Dual Core CPU mit 3,0 GHz, 3 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 1024 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows Vista oder höher, Dual Core CPU mit 3,0 GHz, 3 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 1024 MB RAM



THE INNER WORLD

The Inner World ist ein liebevoll handgezeichnetes Point&Click-Adventure ganz im klassischen Stil. Für das vor Charme sprühende Abenteuer wurde das Newcomer-Entwicklerteam „Studio Fizbin" bereits für den deutschen Computerspielpreis 2012 nominiert. Zur Story: Im Land Asposien ist das beschauliche Leben plötzlich vorbei, als ein Windbrunnen nach dem anderen seinen Dienst versagt und dann auch noch die Windgötter dieses eigentlich so friedliche Land heimsuchen. Und wer soll dieses Rätsel lösen? Ausgerechnet der blauäugige Hofmusiker Robert! Zusammen mit der mysteriösen Diebin Laura, den besten Absichten und keinem blassen Schimmer macht er sich auf, das Geheimnis um das Verschwinden des Windes zu lüften. Auf seinem Abenteuer stößt er nicht nur auf etliche verschrobene Asposer, sondern auch auf einige ziemlich seltsame Tierarten. Zudem erwarten ihn viele ausgefuchste Rätsel, wie es sie nur hier in Asposien geben kann. Kann der junge Abenteurer seine Welt retten? Was sind Lauras geheime Absichten dabei? Und warum hat Robert überhaupt so eine komische Nase? Ihr werdet es herausfinden!

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version für das Point&Click-Adventure *The Inner World* handelt es sich um eine DRM-freie Version, die über keinerlei Kopierschutz verfügt und auch zeitlich nicht begrenzt ist.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Systemvoraussetzungen: Windows XP oder höher, CPU mit 2,33 GHz, 2 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen: Windows XP oder höher, CPU mit 2,33 GHz, 4 GB RAM, DX-9-kompatible Grafikkarte mit 512 MB RAM



INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSIONEN
- Trials: Fusion
- The Inner World

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEO (VORSCHAU)
- Destiny 2: Schmelztiegel-Modus



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dreadnought
- Elex
- Elex (Gilden-Preview)
- The Inner World: Der letzte Windmönch

VIDEOS (TEST)
- Tekken 7
- The Long Journey Home
- The Surge
- The Walking Dead: Season 3

VIDEOS (SPECIAL)
- Fünf Wünsche an Far Cry 5
- Zehn untergegangene Spiele
- Battletech: Let's Play der Beta
- TESO: Morrowind – Der Hüter

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

12 Videos, über 110 Minuten Spielzeit
- Elex • The Long Journey Home
- The Walking Dead: Season 3
- Dreadnought • Tekken 7
- Battletech • Far Cry 5
- The Surge • The Inner World 2
- The Elder Scrolls Online: Morrowind

G2DVD0717 · 07/17 AUSGABE 299 · 16 · Games EXTENDED

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Trials: Fusion* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

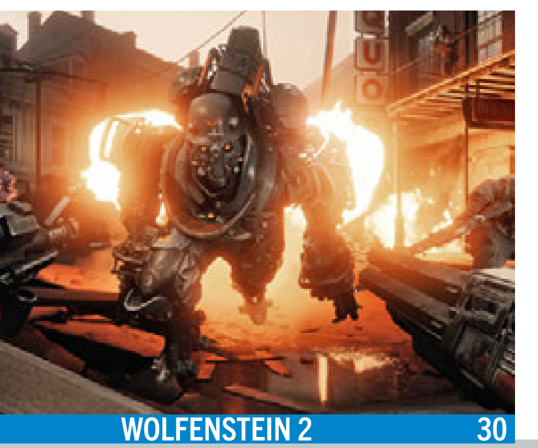
INHALT 07/17



Neues Setting, neue Kontrahenten, neue Fahrzeuge – *Far Cry 5* macht Lust auf mehr. Alle Infos bekommt ihr in unserer Titelstory.

AKTUELL

TEST



WOLFENSTEIN 2 30



DIRT 4 60



Lange haben wir es uns gewünscht, hier ist es endlich: ein Assassinen-Abenteuer im alten Ägypten.

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS 20

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

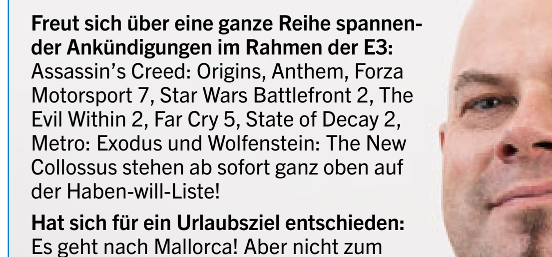
SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

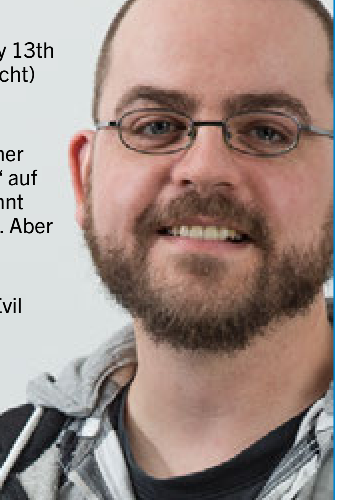


Freut sich über eine ganze Reihe spannender Ankündigungen im Rahmen der E3:
Assassin's Creed: Origins, Anthem, Forza Motorsport 7, Star Wars Battlefront 2, The Evil Within 2, Far Cry 5, State of Decay 2, Metro: Exodus und Wolfenstein: The New Collossus stehen ab sofort ganz oben auf der Haben-will-Liste!

Hat sich für ein Urlaubsziel entschieden:
Es geht nach Mallorca! Aber nicht zum Komasaufen an den Ballermann, sondern schön friedlich in den Bergen abseits des Massentourismus chillen.

Spielt gerade:
The Long Journey Home, Northgard, Aven Colony, Mass Effect: Andromeda, Mittelerde: Mordors Schatten

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt derzeit:
Persona 5 (ja ... noch immer), Friday 13th The Game, Karpador Jump (fragt nicht)

Musste herzlich lachen:
Als Indie-Publisher Devolver Digital den Marketing-Zirkus der E3 mit einer äußerst blutigen „Pressekonferenz" auf die Schippe nahm. Reinschauen lohnt sich: www.pcgames.de/DevolverPK. Aber Achtung, deftiger Humor!

Verdrückte ein Tränchen:
Als überraschend Beyond Good & Evil 2 (wieder) angekündigt wurde und Michel Ancel zu Tränen gerührt die Ubisoft-Bühne betrat. Für mich der beste Moment der Messe. Jetzt muss freilich auch das Spiel passen. Aber fürs Erste: Juhu, es ist wieder da!

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

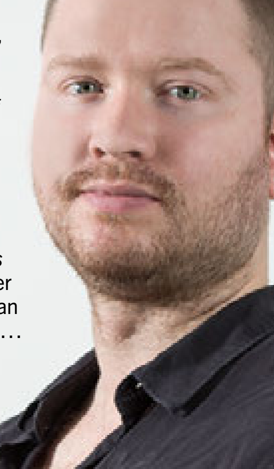
Schlug sich:
Die letzte E3-Pressekonferenz-Nacht feat. Sony und Ubisoft im Büro mit viel Fresszeug, Energy Drinks, Bier und lautem … Reggae? … um die Ohren. Manchmal muss ein Mann tun, was er tun muss. Oder so.

Spielt derzeit:
Endlich mal die AC-Reihe weiter. Ich will schließlich was von der Animus-Story verstehen, wenn ich Origins zocke. Lol.

Hört gerade:
Elder – Reflections of a Floating World (!!!)

Freut sich von den E3-Ankündigungen am meisten auf:
God of War, Star Wars Battlefront 2, Far Cry 5, Spider-Man und Destiny 2 – in no particular order.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur

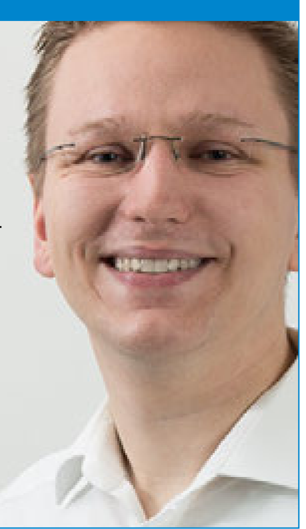


Kürt seine persönlichen Highlights der E3:
Mit *Detroit: Become Human*, *Wolfenstein 2*, *Anthem*, *XCOM 2: War of the Chosen*, *Spider-Man*, *A Way Out*, *Beyond Good & Evil 2*, *God of War* und natürlich *Ori and the Will of the Wisps* gab's für mich dieses Jahr jede Menge Highlights. Außerdem *The Last Night*. Keine Ahnung, wie sich das spielt. Aber es schaut so fantastisch aus!

Voller Vorfreude, aber auch skeptisch:
Wegen *Metroid Prime 4* und *Metroid: Samus Returns*. Eigentlich geniale Neuigkeiten! Aber ob Nintendo die Marke noch im Griff hat? Man denke nur an *Federation Force* und *Other M* …

Zuletzt durchgespielt:
Dungeon Keeper 1 und *2*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Endless Space 2*. Am alten *Dune 2000* beiße ich mir mal wieder die Zähne aus …

PETER BATHGE
Redakteur



Grüßt aus dem sonnigen Kalifornien:
Los Angeles und die E3 sind jedes Jahr wieder ein Erlebnis für sich. Leider gibt's schon lange keinen pressekonferenzfreien Sonntag mehr.

Freut sich unbändig auf:
das XCOM-2-Add-on. Sobald er wieder in Deutschland ist, wird der vierte Kampagnen-Durchlauf mit dem Hauptspiel gestartet.

Ärgerte sich über:
Die Doppel-Verschiebung von Elex und Mittelerde: Schatten des Krieges von August auf Oktober. Das Sommerloch wird dieses Jahr sehr lang und trocken.

Muss endlich mal:
Seine Heizung auf Vordermann bringen (lassen). Sonst friert er im Winter wieder vor sich hin.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Fand die E3 dieses Jahr nicht so toll:
Aber trotzdem gab es die eine und andere überraschende Ankündigung. Mit dem Piratenspiel Skull and Bones hätte ich zum Beispiel nicht gerechnet. The Last Night kam ebenso wie aus dem Nichts und hat sogleich mein Interesse geweckt! Zu Biowares Anthem muss ich hingegen noch mehr sehen, bevor ich eine Meinung dazu habe.

Freut sich:
Auf einen Urlaub in Finnland – endlich werde ich meine neue Nichte sehen!

Spielt derzeit:
XCOM 2, damit ich im August bereit für das War-of the-Chosen-Add-on bin – Vorfreude pur!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Prey, Virginia, Stardew Valley, The Walking Dead: A New Frontier

Spielt derzeit:
Darksiders, Divinity: Original Sin 2, Wolfenstein: The Old Blood

Seine Highlights der E3 2017:
XCOM 2: War of the Chosen, Life is Strange: Before the Storm, Dishonored: Tod des Outsiders, Wolfenstein 2: The New Colossus, Star Wars: Battlefront 2, Detroit: Become Human, God of War, Horizon: Zero Dawn – The Frozen Wilds und das Remake von Age of Empires

Hätte es kaum zu träumen gewagt:
Dass sich Microsoft doch noch an eine seiner großen PC-Marken erinnert. Nach dem Remake aber bitte auch ein neues Age of Empires.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Spielt derzeit:
Overwatch, Horizon: Zero Dawn, Mario Kart N64 (Trainingslager vor dem großen Duell mit meiner besseren Hälfte)

Mein bisheriges E3-Highlight:
Biowares neues Projekt Anthem sieht schon sehr geil aus (wenn das halb so gut wird, wie es im Video aussah, bin ich definitiv dabei).

Einschneidenste Erfahrung diesen Monat:
Eine durchgemachte E3-Nacht mit David, Sascha und Chris, die mir besonders aufgrund der überragenden musikalischen Untermalung durch Kollege Lohmüller im Gedächtnis bleiben wird!

Rat gegen Sommerhitze:
Eiswürfel in der Hose helfen.

KATHARINA REUSS
Redakteurin

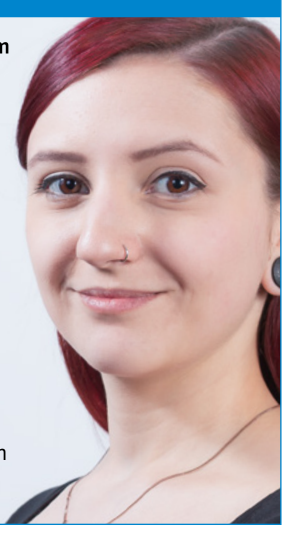
Fand auf der E3 am interessant:
The Last Night, Tunic, Metro: Exodus, The Evil Within 2, Wargroove, Monster Hunter World, Assassin's Creed: Origins

Vermisste:
From Software, Deep Down (haha), ein richtiges neues Age of Empires anstatt eines Remakes. Buuuuh!

Liest zurzeit:
The Circle von Dave Eggers auf Englisch, weil die Ausgabe günstiger war als die deutsche Fassung. Schon schade, dass ich so arm bin.

Mischte sich:
Voller Elan eine Gurkenlimonade, die jedoch viel zu süß geriet. Werde beim Panschen mit der Sirup- und Limettensaftmenge experimentieren müssen.

PAULA SPRÖDEFELD
Redakteurin



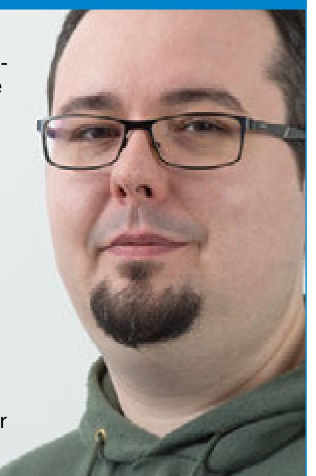
Freut sich von den E3-Ankündigungen am meisten auf:
God of War und The Evil Within 2

Versucht hinwegzukommen über:
Ihre anhaltende und verdammt hartnäckige Erkältung (dämliche Klimaanlage) und die Tatsache, dass von Death Stranding nichts auf der E3 zu hören war. Sadface oder so.

Hört gerade:
Elder – Reflections of a Floating World (weil Sascha es ihr gesagt hat)

Sollte endlich mal:
Ihren Pile of Shame abarbeiten, aber wer hat schon die Zeit dafür, wenn gerade E3 ist, man bis 23 Uhr in der Arbeit ist (sorry Sascha, Chris & Matze) und das Wetter eh viel besser geeignet ist, um literweise Bier in sich reinzuschütten.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



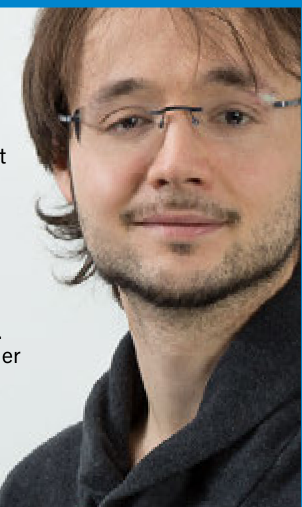
Ist gerade:
Hundemüde, weil er sich mit den Kollegen Matthias H., David und Sascha die Nacht um die Ohren gehauen hat, um die E3-Pressekonferenzen von Ubisoft und Sony in Form von News und anderem Gedöns zu berichten.

Freut sich tierisch auf:
Assassin's Creed: Origins, Far Cry 5, God of War, Spider-Man und Hellblade

Hört gerade:
Grey Britain von Gallows – irgendwie muss man ja wach werden.

Ist voller Vorfreude auf:
Progress/wXw: Shortcut to the Top in Köln. Gutes Wrestling und ein paar Bier mit den Kollegen vom Headlock-Podcast schlürfen – was will man mehr?

LUKAS SCHMID
Redakteur



Schreibt diese Zeilen:
Aus Los Angeles und schaut sich dort an, was Activision, Ubisoft, Electronic Arts, Sony, Microsoft, Nintendo und Co. so zu bieten haben. Da er diesen Text hier deswegen nicht direkt in das entsprechende Layout-Toll schreiben kann, ist das Geschriebene wahrscheinlich entweder viel zu lang oder zu kurz, weswegen ihn seine Kollegen zu Hause verfluchen.

Überwindet:
Gerade die Auswirkungen des Jetlags. Aber wer braucht schon Schlaf, wenn er Koffein und zzzzzzzzzzzzz …

Freut sich:
Nach einer langen, arbeitsreichen Nacht gerade aufs Frühstück und auf eine lange Dusche davor!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Pizza fantastico!

Während Matthias aus Versehen für eine Pen&Paper-Rollenspielrunde die Divinity: Original-Sin-2-Macher von Larian Games im letzten Monat zu einem Besuch eingeladen hatte, muss ihm dieses Mal wohl ein Fehler bei seiner Pizza-Bestellung unterlaufen sein. Die Jungs von Assemble Entertainment kamen nämlich plötzlich in unsere heiligen Hallen und brachten zwar keine Mafiatorte mit, aber dafür eine Version von Pizza Connection 3 – die hat Matthias wohl auch ganz gut geschmeckt.







Egal wo wir sind, es wird gefuttert!

Wie jedes Jahr war die E3-Messe eine echte Herausforderung für unsere Redaktion – man denke nur an die ganzen Neuankündigungen und grossen Pressekonferenzen in Los Angeles. Deshalb hatten wir die Arbeit ein wenig aufgeteilt und schickten einen Teil unserer fleissigen Schreiberlinge über den grossen Teich, während die Übriggeblieben in Fürth für die restliche Berichterstattung zuständig waren. Wie es scheint, hat man sowohl in den USA als auch in Deutschland aber vor allem eins gemacht: Sich ~~gesund und kalorienbewusst~~ irgendwie ernährt und die tolle Messe genossen. Das Endergebnis findet ihr ab Seite 12 in unserer E3-Strecke.

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 380 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



23.-26.08.2017
Köln



Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH | Messeplatz 1, D-50679 Köln
Telefon +49 1806 089 999* | gamescom@visitor.koelnmesse.de

*(0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz)





INHALT



E3 2017: Voller und länger als je zuvor

Im letzten Jahr öffnete die Spielemesse E3 in Los Angeles erstmals – zumindest teilweise – ihre Pforten auch für normale Spieler. Auf dem LA-Live-Gelände neben den Messehallen bot man 20.000 Spiele-Fans ein interessantes Programm, aber nicht die volle E3-Dröhnung, wie man sie im Los Angeles Convention Center als Fachbesucher erlebt. In diesem Jahr verlor die Veranstaltung endgültig ihren Fachmessen-Ausnahmestatus. Die Ausrichter verkauften im Vorfeld 15.000 sündhaft teure Eintrittskarten, die auch Zugang zu den sowieso schon übervollen Messenhallen gewährten, an die „biggest fans of video games". Das Ergebnis waren noch stickigere Hallen als üblich, mehr Gedränge und deutlich mehr Stress für unsere Redakteure vor Ort. Das L.A. Convention Center platzte förmlich aus allen Nähten. Grundsätzlich gehen die Veranstalter der E3 hier einen weiteren, wichtigen Schritt in die richtige Richtung (also in Richtung Gamescom). Nur der Ort passt nicht mehr zum neuen Konzept, entsprechend unklar ist noch, wie es nächstes Jahr weitergeht.

Die diesjährige E3 war aber auch noch in anderer Hinsicht anders als sonst. Die eigentliche Messe findet stets von Dienstag bis Donnerstag statt und bis vor nicht allzu langer Zeit waren am Montag davor die Pressekonferenzen der großen Hersteller und ganz vereinzelt auch mal Events am Sonntag. In diesem Jahr ging es schon am Samstagmittag mit Electronic Arts los. Weil das erst kurz vor der Messe bekannt wurde, saßen unsere Redakteure da noch im Flieger. Auch Sonntag und Montag waren komplett mit Terminen ausgebucht. Man kann also ohne Übertreibung sagen, dass es nicht nur die vollste E3 aller Zeiten war, sondern auch die längste. Als „Sieger" der Vor-Messen-Veranstaltungen ging diesmal Ubisoft hervor, die mit Abstand die abwechslungsreichste und spannendste Pressekonferenz mit vielen Toptiteln ablieferten, dicht gefolgt von Microsoft. Die Amerikaner überzeugten durch die Vorstellung der Xbox One X und vieler Titel, die noch in diesem Jahr für PC und Xbox One erscheinen sollen. Auf den folgenden Seiten findet ihr eine Einschätzung zum Messe-Auftritt der drei großen Konsolenhersteller Sony, Nintendo und Microsoft und eine Übersicht zu den wichtigsten VR-Themen der E3. Abgerundet wird dieser Auftaktartikel für unsere über 45 Seiten große E3-Strecke durch eine Übersicht mit den Titeln, die wir auf der Messe schmerzlich vermisst haben. Viel Spaß beim Schmökern! ❑



Die Kuriosität der Messe war sicherlich Devolvers blutige Pressekonferenz-Persiflage – wir haben herzlich gelacht!

Microsoft zeigt seine Premium-Konsole

Der Messe-Auftritt von Microsoft wurde mit Spannung erwartet: Endlich sollte die neue Konsole enthüllt werden, die bislang nur als „Scorpio" bekannt war! Und die Redmonder enttäuschten nicht: Die Premium-Konsole mit dem gewöhnungsbedürftigen Titel Xbox One X lässt mit ihrer Hardware selbst eine PS4 Pro alt aussehen. Drin stecken eine 2,3-GHz-CPU und 12 GB DDR5-RAM, die GPU taktet mit 1.172 GHz. Ein UHD-Laufwerk spielt 4K-Blu-rays ab und ein Wasserkühlsystem sorgt dafür, dass das überraschend kompakte Gerät nicht in Flammen aufgeht. Die Konsole ist mit allen Xbox-One-Spielen kompatibel, dank Supersampling soll aber auch auf 1080p-Displays eine Verbesserung zu sehen sein. Die Xbox One X erscheint am 7. November für 499 Euro.

Die Spiele: Für jeden was dabei

Aber auch abseits der Xbox One X lieferte Microsoft eine gute Vorstellung ab! Peinliche Ausrutscher wie bei *Rise of the Tomb Raider* vor zwei Jahren, das sich nur Stunden nach seiner Exklusiv-Ankündigung als Multiplattformspiel entpuppte, gab es diesmal nicht. Stattdessen kündigte man unter großem Beifall an, das Abwärtskompatibilitätsprogramm auf alte Titel der ersten Xbox von 2002 zu erweitern. Und natürlich gab es massenhaft Spiele zu sehen, etwa *Forza Motorsport 7*, das auf Xbox One X in nativer 4K-Auflösung in butterweichen 60 Bildern pro Sekunde lief. Mit *State of Decay 2* hat Microsoft einen weiteren Exklusivtitel, der dank Crossbuy auch für Windows-10-PCs erscheint. Das beliebte *Playerunkown's Battleground* kommt konsolenexklusiv auf Xbox One. Aus mehreren Multiplattform-Blockbustern wurden erstmals Spielszenen gezeigt, darunter *Assassin's Creed Origins*, *Metro Exodus* und Biowares *Anthem*. Klasse: Auch „kleinere" Produktion wie *Life is Strange: Before the Storm*, *Cuphead*, *The Last Night* und *Ori and the Will of the Wisps* bekamen wieder viel Zeit eingeräumt. Weiter so!



Vorne die Xbox One X, hinten die ältere Schwester Xbox One S. Alle Xbox-One-Spiele laufen auf beiden Modellen.



Auch Rares farbenfrohes *Sea of Thieves* wird auf Xbox One in 4K laufen. Als Crossbuy-Titel erscheint das Multiplayer-Piratenspiel im nächsten Jahr auch für PC.

Missing in Action: Diese Spiele fehlten

Eine Wiederauferstehung vom vor ganzen acht Jahren angekündigten *Agent* von Rockstar Games war natürlich unwahrscheinlich. Genauso, wie es eigentlich klar war, dass das zum Running Gag mutierte *Half-Life 3* nicht auf der E3 vorgestellt wird. Dennoch vermissten wir einige Titel auf der Messe, zu denen wir neue Informationen herbeisehnten, und bei denen man eigentlich davon ausgehen konnte, dass sie in Los Angeles groß präsentiert werden.

Wo seid ihr?

Im Vorfeld der Messe waren sich die Experten einig, dass 2K Games vielleicht ein neues *Bioshock*, ganz sicher aber *Borderlands 3* ankündigen würde. Wie sich herausstellte wandelten jene Experten aber auf den Spuren von Fail-Analyst Michael Pachter und lagen falsch. Kein *Bioshock*, kein *Borderlands*. Gearbox-Chef bestätigte in Interviews nur, dass an einem neuen *Brothers in Arms* gearbeitet wird und sein Studio hinter verschlossenen Türen nur ganz wenigen Auserwählten, aber nicht der Presse, *Borderlands 3* präsentiere. Auch Take-Two-Tochter Rockstar Games blieb lieber daheim im stillen Kämmerlein – keine Neuigkeiten zu *Red Dead Redemption 2*. Also auch keine Infos zu einer etwaigen PC-Version des Western-Epos. Selbst das kurz vor der Messe von THQ Nordic angekündigte *Darksiders 3* wurde auf der Messe mit keinem Wort erwähnt. Ebenfalls enttäuscht wurden Zocker, die sich auf *Shadow of the Tomb Raider* von Square Enix freuten. Besonders auf der Pressekonferenz von Sony vermissten wir einige Titel. Allen voran die ebenfalls für PC angekündigten *Shenmue 3* sowie *Final Fantasy 7*. Doch auch zu sehnsüchtig erwarteten Exklusivtiteln wie *Wild* von Michel Ancel, Capcoms Action-RPG *Deep Down*, Hideo Kojimas *Death Stranding* oder Naughty Dogs *The Last of Us: Part 2* sah und hörte man nichts.



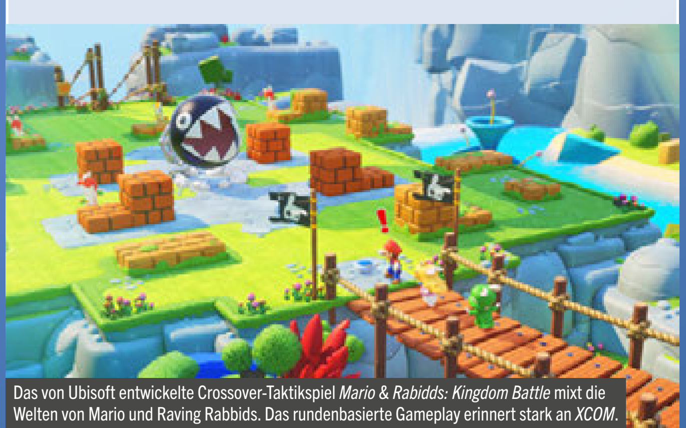
Red Dead Redemption 2 glänzte durch Abwesenheit. Dementsprechend gibt es auch keine Neuigkeiten zu einer etwaigen PC-Fassung.



Ein neues *Borderlands*? – Fehlanzeige! Und dabei waren sich die Experten im Vorfeld der Messe doch so sicher.

Nintendo: Spiele satt!

Seit der Veröffentlichung der Switch und des Millionensellers *Zelda: Breath of the Wild* sitzt Nintendo wieder fest im Sattel und lieferte auf der E3 eine klasse Vorstellung mit vielen exklusiven Spielen ab. So meldeten sich unter anderem Yoshi und Kirby mit neuen Abenteuern zurück, ein neues *Pokémon* für Switch wurde angekündigt und mit *Xenoblade Chronicles 2* war auch ein großes JRPG dabei. Neben *Super Mario Odyssey*, das mit irren Spielszenen begeisterte, sorgte vor allem Ubisofts *Mario & Rabbids: Kingdom Battle* für Freude: Das Rundentaktikspiel im *XCOM*-Stil macht einen prima Eindruck! Ein Höhepunkt war die Ankündigung von *Metroid Prime 4* für Switch: Bis auf ein Logo war zwar noch nichts zu sehen, doch die Vorgänger genießen nicht nur unter *Metroid*-Fans absoluten Kultstatus. Nintendo betonte auch die Mehrspielerstärken der Switch-Konsole – und zeigte zum Beweis neben *Splatoon 2* und *FIFA 18* eine Umsetzung von *Rocket League*, die sogar Cross-Play mit PC- und Xbox-One-Spielern erlaubt.



Das von Ubisoft entwickelte Crossover-Taktikspiel *Mario & Rabbids: Kingdom Battle* mixt die Welten von Mario und Raving Rabbids. Das rundenbasierte Gameplay erinnert stark an *XCOM*.

Sonys E3-Auftritt

Wie auch im letzten Jahr hielt sich der japanische Hersteller nicht mit viel PR-Geschwafel und Selbstbeweihräucherung auf und ließ lieber die Spiele für sich sprechen. So gab es beispielsweise jede Menge VR-Spiele für Sonys Hardware. Besonders *The Inpatient* von den *Until Dawn*-Machern Supermassive Games sah äußerst vielversprechend aus. Zudem gab es natürlich neues Material zu den PS4-Exklusivtiteln *Uncharted: The Lost Legacy* sowie *God of War* und *Days Gone* zu sehen. Als Höhepunkt der Show wurden mehrere Minuten Gameplay des ebenfalls exklusiven *Spider-Man* von Insomniac Games gezeigt. Große Neuankündigungen suchte man bei Sony jedoch vergeblich. Die gezeigten Trailer waren zwar allesamt schön und zu interessanten Spielen, diese kannte man jedoch schon. Lediglich eine Neuauflage von *Shadow of the Colossus* und ein Add-on zum Action-RPG-Hit *Horizon: Zero Dawn* namens *The Frozen Wilds* wurden angekündigt.



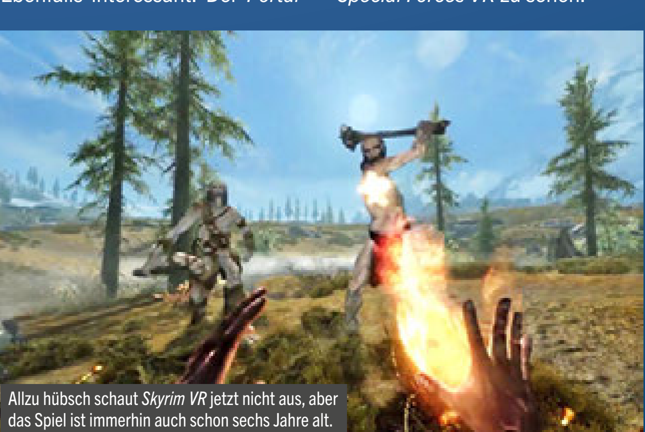
Wie schon im letzten Jahr war der Trailer zu *God of War* ein absolutes Highlight auf der Sony-Pressekonferenz.

VR: News zu Oculus Rift und HTC Vive

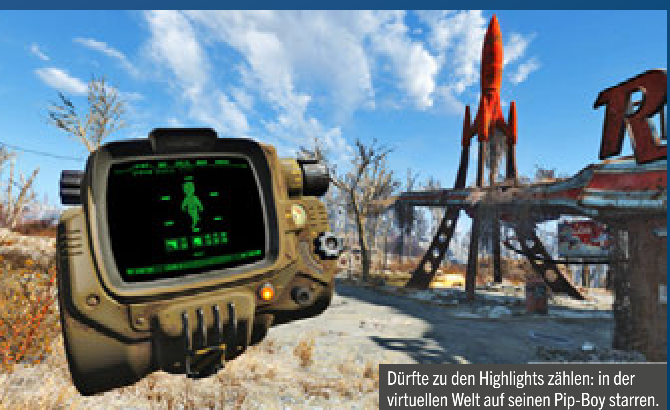
In Sachen VR war die E3 zwar ein wenig Playstation-lastig, doch Besitzer von Oculus Rift und HTC Vive müssen trotzdem nicht Trübsal blasen, denn auch für den PC wurden einige spannende Themen angekündigt. Die dickste Bombe ließ wohl Bethesda platzen, denn gleich drei ihrer Titel werden bald als VR-Version erhältlich sein: *Doom*, *Fallout 4* und *Skyrim*. Letzteres übrigens erst einmal zeitexklusiv für PSVR … Ebenfalls interessant: Der *Portal*-ähnliche Puzzler *The Talos Principle* bekommt auch seine VR-Version spendiert. Ansonsten gab es noch diverse Neuankündigungen, wie etwa das noch etwas nebulöse Psychothriller-Film-Spiel *Transference* mit Elijah Wood oder Ubisofts Sci-Fi-Shooter *Space Junkies*. Erste Gameplay-Szenen gab es hingegen zum Sci-Fi-Geballer *Seeking Dawn* (schaut top aus!), zur Mech-Keilerei *Archangel* oder zum *Counter-Strike*-Klon *Special Forces VR* zu sehen.



Der grafisch beeindruckendste VR-Titel der E3 wird wohl Bethesdas *Doom* gewesen sein – ein Augenschmaus.



Allzu hübsch schaut *Skyrim VR* jetzt nicht aus, aber das Spiel ist immerhin auch schon sechs Jahre alt.



Dürfte zu den Highlights zählen: in der virtuellen Welt auf seinen Pip-Boy starren.



Far Cry 5

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montréal
Publisher: Ubisoft
Termin: 27. Februar 2018

Von: Lukas Schmid

Willkommen in Montana: Nach der Karibik, dem Himalaya und zuletzt der Steinzeit zieht es die *Far Cry*-Serie mit Teil 5 in nordamerikanische Gefilde.

Kim Jong Un droht mit der Atombombe, in der Türkei hebelt der Präsident die Menschenrechte aus, der Rechtspopulismus schreitet munter voran – und in den USA sitzt währenddessen ein Mann im Weißen Haus, der all den politischen Wahnsinn dieser Welt in einer Person vereint. Als hätte Ubisoft diese angespannte politische Situation schon beim Entwicklungsbeginn von *Far Cry 5* vor drei Jahren geahnt, verschlägt es uns diesmal nach Trumpland, ins fiktive Hope County, Montana – warum in die exotische Ferne schweifen, wenn es doch im Westen auch spannend zugehen kann?

Deputy, übernehmen Sie!

Wir, das ist in diesem Fall ein junger Deputy Sheriff, der nach Hope County gerufen wird, um dem dort herrschenden Chaos Einhalt zu gebieten. Dort hat nämlich ein religiöser Kult unter der Leitung des ebenso verblendeten wie gefährlichen Ex-Militär Joseph Seed die de-facto-Kontrolle über den spärlich bevölkerten Landstrich übernommen. Gemeinsam mit seinen Brüdern und einer Schar gehorsamer Schäfchen drangsaliert, bedroht und ermordet er die Leute, welche sich seiner Mission widersetzen, die Welt vor dem „Kollaps" zu schützen und zur Erlösung zu führen. Man sieht: Nach Vaas in *Far Cry 3* und Pagan Min in Teil 4 wird erneut auf die Siegesformel „durchgeknallter, charismatischer und irgendwie in all seinem Wahn nachvollziehbarer Antagonist" gesetzt; unserer Meinung nach eine


Die Jünger von Joseph Seed verkünden dessen Botschaft, zur Not auch mit Waffengewalt.


Für die Gefechte lassen sich Verbündete rekrutieren, die euch dann unter die Arme greifen.

Die Atmosphäre des amerikanischen Hinterlandes wird in *Far Cry 5* sehr stimmungsvoll eingefangen.

weise Entscheidung, denn die starken Bösewichte haben uns schon in den Vorgängern über die eher mauen Handlungen und die ansonsten blassen Figurenzeichnungen hinweggeholfen.

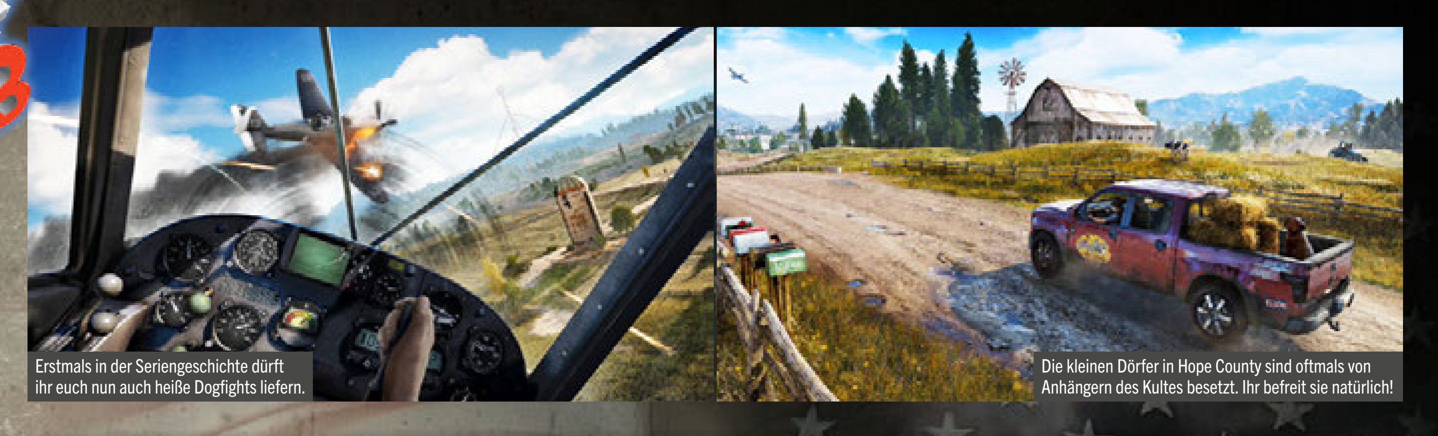
Keine Türme in Hope County

Von einer herausragend spannenden Spielfigur ist zumindest schon einmal nicht auszugehen, denn anstatt einen vorgegebenen Helden durch die offene Welt zu scheuchen, bauen wir ihn uns diesmal im Editor selbst zusammen – so steht uns auch frei, ob wir einen Mann oder eine Frau spielen wollen. Das ist nur eine von mehreren Änderungen an der über Jahre hinweg etablierten Ubisoft-Formel, die, beginnend mit *Watch Dogs 2* und *Ghost Recon: Wildlands*, etwas aufgeweicht wurde. Dort wie hier sind auch die Türme Geschichte, mit denen wir die offene Map freischalten. Stattdessen obliegt es uns nun ganz alleine, dafür zu sorgen, dass wir sehen, was alles in der Welt los ist; erst, wenn wir in der Nähe einer Mission, einer Örtlichkeit oder eines anderen Point of Interest sind, erscheint das entsprechende Icon permanent auf der Karte. Ebenso wie der Spieler in dieser Hinsicht von der Leine gelassen wird, ist auch die Herangehensweise an die Missionen eine neue. Die Reihenfolge, in der wir die Aufgaben angehen, ist offenbar sehr dynamisch wählbar – also erneut ähnlich wie in *Watch Dogs 2* und *Wildlands*. Gut gefallen hat uns in der von uns gespielten PS4-Demo, auf die wir gleich noch näher eingehen werden, ein Punkt, der das Wegfallen der Türme und die offenere Missionsstruktur schön miteinander verbindet: In den zwei Demo-Durchläufen, die wir absolvierten, stolperten wir beim ersten Mal aus Versehen über eine Hauptmission, die uns auf die Ranch des uns freundlich gesinnten Flugzeugnarren Nick Rye führte. Beim zweiten Durchgang hingegen sprachen wir vorher mit der Bardame Mary May, die uns ihrerseits auf den Standort Ryes verwies. Beide Arten, die Aufgabe zu entdecken, fühlten sich sehr natürlich und dynamisch an – sollte sich diese Art der inneren Spiellogik durch das ganze Abenteuer ziehen, wäre das sehr beeindruckend.

Allerdings: Was wohl unter der offenen Struktur leiden könnte, ist die Handlung. Zwar versprachen uns die Entwickler im Gespräch, dass man „die große Herausforderung, eine offene Spielstruktur mit einer befriedigenden Narration zu verbinden" sehr ernst nehmen würde, aber das ist bisher noch den wenigsten Studios und Schreibern überzeugend gelungen. Wir lassen uns natürlich liebend gerne eines Besseren belehren – und haben ja schon darauf hingewiesen, dass schon bisher der Bösewicht und die Atmosphäre, nicht aber die Geschichte an sich, zu den Stärken der *Far Cry*-Reihe zählten.



Einige Szenen aus dem Ankündigungstrailer lassen vermuten, dass nun Verfolgungsjagden eine größere Rolle spielen werden.


Erstmals in der Seriengeschichte dürft ihr euch nun auch heiße Dogfights liefern.

Die kleinen Dörfer in Hope County sind oftmals von Anhängern des Kultes besetzt. Ihr befreit sie natürlich!

Auslauf für den Wauwau
Trotz der strukturellen Veränderungen und des neuen Settings: Spielerisch fühlten wir uns bei der knapp 40-minütigen Anspiel-Session im Vorfeld der E3 in Los Angeles gleich heimisch. In der Demo erwarteten uns – beziehungsweise entdeckten wir – zwei Hauptmissionen, bei denen wir *Far Cry*-typisch wahlweise mit geballter Feuerkraft aus dem Hinterhalt oder mit einer Mischung aus beidem vorgehen konnten. So galt es, ein vom bösen Kult überranntes 38-Einwohner-Kaff – eine der größeren Siedlungen in der Welt des Spiels – zu säubern. Jupp, die Camp- beziehungsweise Lager-Befreiungen sind also wieder mit an Bord. Um diese Aufgabe zu erledigen, bekommen wir eine hübsche Auswahl bleihaltiger Argumentationshelfer wie Maschinengewehre, Pistolen, Schrotflinten oder Sniper-Gewehre, aber auch explosive Überzeugungskünstler wie Dynamit oder Granaten an die Hand. Finden wir eine Wumme, die uns besser als eine aktuelle in unserem Inventar gefällt, können wir diese natürlich auch jederzeit aufheben und auswechseln. Rennen wir wild schießend in die Reihen der Fieslinge? Verschanzen wir uns auf einem Getreidesilo und schalten einen nach dem anderen aus? Oder gehen wir in den Nahkampf über und klopfen die Fanatiker mit Nahkampfwaffen wie Baseballschlägern weich? Das obliegt unserer persönlichen Vorliebe. Die dritte Variante ist übrigens dank der neuen Kurzdistanzprügel deutlich variantenreicher als noch in Teil 4 und orientiert sich eindeutig an *Far Cry: Primal*. Außerdem haben wir noch ein weiteres Ass im Ärmel: Auf Knopfdruck können wir einen KI-Gehilfen an unsere Seite rufen, der uns anschließend unterstützt. Im fertigen Spiel können wir diese Helfer im Rahmen des sogenannten Guns-for-Hire-Systems an allen möglichen Orten finden und von unserer Sache überzeugen. In der Demo standen uns vor Beginn drei vorgegebene Unterstützer zur Seite, von denen wir einen auswählen konnten und die jeweils über einzigartige Fähigkeiten verfügten: Ein Pilot, der Bomben dort abwarf, wo wir den Boden markierten; eine Sniperin, die auf unseren Befehl hin ausgewählte Ziele ausschaltete; und ein Hund, der sowohl Gegner für besser planbare Auseinandersetzungen für uns markieren als auch beißfreudig auf Wadenjagd gehen konnte. Unseren vierbeinigen Assistenten müssen wir im fertigen Spiel übrigens, wie die Wildtiere aus *Primal*, zähmen – man sieht, dass *Far Cry 5* sehr geschickt Elemente aus den Vorgängern nimmt und sie neu interpretiert.

Die Schießereien selbst spielen sich gewohnt gut, wenngleich das Auto-Aiming zumindest in der PS4-Version etwas zu stark ausgeprägt war. Auf dem PC wird das wohl kein Problem sein, für die Konsolenfassungen wünschen wir uns eine entsprechende Einstellungsmöglichkeit im Menü. Die erweiterten Nahkampf-Attacken fügen sich gut ins Spiel ein und die Auswahl von Waffen, Guns-for-Hire-Aktionen und mehr funktioniert problemlos. Etwas archaisch wirkt inzwischen aber das Heilungs-System, bei dem wir wie üblich einen Knopf gedrückt halten und zwei Sekunden später wieder einen Gutteil unserer Energie zurückerhalten haben. Hier sollte man sich zumindest für die Fortsetzung ein mal ein etwas weniger sperriges und natürlicheres System ausdenken.

Kein Flugschein benötigt
Die bereits erwähnte zweite Mission auf dem Hof Nick Ryes startete auch als Lager-Befreiung, mündete aber gleich darauf in eine unterhaltsame Flug-Herausforderung, in der wir zuerst diverse Silos und einen Konvoi mit Maschinengewehren, Raketen und abgeworfenen Bomben unter Beschuss nehmen mussten. Daraufhin kreuzte ein feindlicher Flieger unseren Luftraum, der mit unserer destruktiven Art gar nicht glücklich war und uns in einen luftigen Zweikampf verwickelte. Wo Fliegen in den Vorgängern primär dazu da war, um von A nach B zu gelangen, bietet es nun nicht nur durch die verschiedene Waffensysteme, sondern auch durch die erweiterte Steuerung deutlich mehr Möglichkeiten. So können wir uns nun gewagt nach links und rechts legen und auch Loopings sind problemlos möglich – und auch notwendig, um ans Heck unseres Widersachers zu gelangen, für den wir natürlich netterweise ein Date mit dem Fußboden arrangieren. Übrigens: Auch auf der Erde stehen uns mit Lastwägen, Buggies, PKWs und anderen Fahrzeugen natürlich wieder zahlreiche Fortbewegungsmittel zur Verfügung.

Einfach mal die Rute auspacken
Und wer so gar keine Lust auf Missionen hat, der wird angesichts der von den Entwicklern versprochenen, zahlreichen Nebenaufgaben wohl auch glücklich werden. In der Demo durften wir bereits das Angeln ausprobieren. Mit einer Rute im Inventar können wir uns an jedes beliebige Gewässer stellen und mit einem System, ähnlich dem in vielen anderen Titeln mit Angel-Feature, den Wasserbewohnern zeigen, dass Geschenke immer einen Haken haben. Soll heißen: Wir werfen aus, drücken einen Knopf, wenn ein Fisch angebissen hat und ziehen dann vorsichtig die Leine in die entgegengesetzte Richtung des Schwimmweges unseres schuppigen Opfers ein, ohne die Schnur reißen zu lassen. Angeln geht immer und hätten wir



Wer sich den Fanatikern nicht unterwirft, wird gefoltert. Die Sekten-Thematik ist überaus interessant.

Statt auf Elefanten in besetzte Lager zu reiten, brettert ihr die Fieslinge nun einfach mit einem Monster Truck über den Haufen.

nicht noch genug anderes Zeug in der Demo zu erledigen gehabt, wären wir wohl durchgehend an irgendwelchen Tümpeln gestanden. Hoffen wir, dass die anderen Nebenaufgaben ähnlich spaßig ausfallen! Weitere Spielelemente wie das Crafting, das zwar angekündigt ist und angesichts sammelbarer Ressourcen in der Demo (die wir etwa beim Erlegen der gewohnt aggressiven Fauna erhielten) bereits angeteasert wurde, konnten wir leider noch nicht ausprobieren. Auch das Verbessern von Waffen, Ausrüstung und unserem Helden beziehungsweise unserer Heldin selbst war noch nicht anwählbar. Der Koop-Modus wurde allerdings erst auf der Pressekonferenz etwas genauer erläutert. Dieser soll, wie schon in *Far Cry 4*, über das Guns-for-Hire-System funktionieren. Allerdings können wir diesmal das komplette Spiel mit allen Story-Missionen so spielen. Dies war im Vorgänger nicht möglich. Zu etwaigen Mikrotransaktionen oder weiteren Online-Features schweigt sich der französische Publisher noch konsequent aus.

Was zurückbleibt, ist die Erkenntnis, dass sich *Far Cry* mit Teil 5 – anders als *Assassin's Creed* mit *Origins* – nicht neu erfindet; das, was wir da zu spielen bekamen, fühlte sich sehr schnell sehr vertraut an. Die sinnvoll wirkenden Verbesserungen sowie das spannende neue Setting verheißen aber nichtsdestoweniger, dass nach den guten, aber etwas mutlosen *Far Cry 4* und *Far Cry: Primal* mit dem US-Ableger wieder etwas frischer Wind in die Serie kommt. Ob's stimmt, wissen wir zum Release am 27. Februar 2018. In einer Hinsicht haben die Entwickler trotz des frühen Entwicklungsstandes schon ein mal gute Arbeit geleistet: Bugs konnten wir in der Demo gar keine ausmachen – keine Selbstverständlichkeit, generell nicht und speziell nicht bei Ubisoft. ❑



Wer einen wilden Hund zähmt, kann ihn im Kampf einsetzen und Gegnern die Waffen klauen lassen.

LUKAS MEINT



„Das bekannte Konzept trifft auf moderne Open-World-Elemente."

Far Cry 5 geht in Sachen Gestaltung der Spielwelt und der spielerischen Freiheit beinahe genau den gleichen Weg wie zuvor *Ghost Recon: Wildlands* und *Watch Dogs 2*; sehen wir hier etwa eine Ubisoft-Formel 2.0 auf uns zukommen? Wie auch immer, noch funktioniert sie und verschafft auch *Far Cry* einen dringend benötigten Frischeschub. Ich gebe allerdings zu, dass ich mir sogar noch mehr spielerische Neuerungen erwartet hätte. Ob das gut gewesen wäre, steht auf einem anderen Blatt, denn schon in dieser frühen Version wirkten das Sekten-verseuchte US-Abenteuer sehr rund und die einzelnen Spielelemente gut aufeinander abgestimmt. Mir persönlich gefällt zudem einfach das Setting sehr gut, schon in *GTA San Andreas* bin ich am liebsten durch die Pampa gefahren und habe Country Musik gehört. Noch nicht absehbar ist, wie abwechslungsreich die Missionen ausfallen werden. Hier schlug sich *Far Cry* in der Vergangenheit aber meist besser als die anderen Ubisoft-Reihen. Persönlich hoffe ich, dass das Spiel nicht wieder in eine einzige Sammelorgie ausartet, in der eine lange Spielzeit mit spaßbefreiter Beschäftigungstherapie gleichgesetzt wird. Ich bin aber positiv gestimmt, denn mit den letzten paar Spielen und durch die Zwangspause für *Assassin's Creed* hat Ubisoft ja schon gezeigt, dass man die Kritik der Fans ernst nimmt.

Held Bayek reitet unter anderem auf dem Kamel – von dort oben lässt sich auch der Bogen einsetzen.

Assassin's Creed Origins

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Termin: 27. Oktober 2017

Auf der E3 durften wir den neuesten Teil der Meuchelmörder-Reihe bereits eine ganze Stunde anspielen und entdeckten einige Parallelen zu *The Witcher 3*.

Von: Peter Bathge

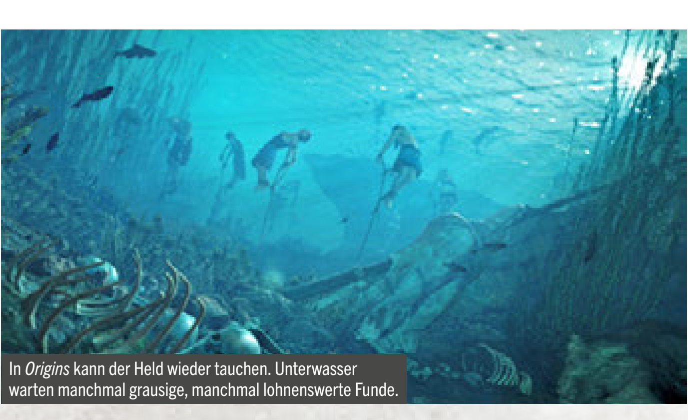
Gut Ding will Weile haben. *Assassin's Creed: Origins* ist nun schon dreieinhalb Jahre in Entwicklung. Ob sich die Wartezeit inklusive serienuntypischer Pause 2016 gelohnt hat, davon konnte sich die PC Games-Redaktion auf der E3 2017 überzeugen. Hier stand nämlich eine Alpha-Version des Titels zum Spielen bereit, auf der Xbox One X (vormals Scorpio) durften wir Ubisofts neuestes Meuchelmörder-Abenteuer eine volle Stunde lang aufs Genaueste analysieren.

Altes Ägypten, zum Leben erweckt

Die Ubisoft-Leaks hatten mal wieder Recht: Der siebte Teil der Reihe heißt tatsächlich *Origins*, er spielt wirklich in Ägypten rund um die Zeitenwende von Christi Geburt und ja, der Spieler klettert auf Pyramiden und steuert kleine Boote den Nil hinauf. Der dunkelhäutige Protagonist hört auf den Namen Bayek, er ist der letzte Angehörige eines Oasenstammes namens Mejay, Elite-Krieger aus dem Herzen der Wüste. *Assassin's Creed: Origins* erzählt, der Name verrät es schon, die Entstehungsgeschichte des Assassinen-Ordens. 48 Jahre vor Christus (das sind 1.000 Jahre vor den Kreuzzügen aus dem ersten *Assassin's Creed!*) befindet sich das ägyptische Reich kurz vor dem Kollaps: Die uralte Linie der Pharaonen hört auf zu existieren, das Römische Reich erlangt immer mehr Einfluss in Nordafrika und selbst die ägyptischen Götter müssen einer neuen Weltordnung weichen. Hier haben auch bekannte Figuren wie Kleopatra ihren Auftritt auf der Bühne der Geschichte.

Diese turbulente Phase der Historie will Ubisoft als Leinwand für interessante Missionen und einen packenden, persönlichen Plot nutzen – ob es bei vollmundigen Versprechungen bleibt oder die Serie nach Jahren der Story-Trostlosigkeit tatsächlich mal wieder mit einer mitreißenden Singleplayer-Kampagne und einem Helden mit dem Charme von Ezio Auditore glänzen kann, diese Frage wird *Assassin's Creed: Origins* erst beim Release am 27. Oktober 2017 und im anschließenden Test von PC Games beantworten können. Sicher ist bisher nur: Die unterschiedlichen Kulte der ägyptischen Glaubenskultur stehen im Zentrum der Erzählung; ein Bösewicht trägt Anubis-Maske und scheint sich an dunklen Ritualen zu versuchen. Aber auch Einzelschicksale wie das einer Bayek bekannten Familie und deren kleiner Tochter sollen Aufmerksamkeit erfahren. Auf der E3 fehlte übrigens noch jede Spur von einer möglichen Gegenwarts-Geschichte um den Konflikt zwischen Templern und Assassinen; Bayek und seine Welt des Altertums standen im Fokus.

Und was ist das für eine prächtige, dicht besiedelte, wunderschöne Welt! Die E3-Demo führt uns ans Nildelta, wir können ans Ufer treten, reinspringen und rüber zur Stadt schwimmen. Die komplette Spielwelt von *Assassin's Creed: Origins* lässt sich ohne Ladezeiten bereisen, nur beim Spielstart und während Schnellreisen auf der



In *Origins* kann der Held wieder tauchen. Unterwasser warten manchmal grausige, manchmal lohnenswerte Funde.



Die Spielwelt von *Assassin's Creed: Origins* ist riesig und sehr abwechslungsreich.

Nicht nur der Held namens Bayek, auch die Gegner blocken leichte Angriffe mit Schilden.

riesigen Karte kommt es zu Unterbrechungen. NPCs drängeln sich in den Straßen, über Tiere wie die berüchtigten Nilkrokodile oder Löwen stolpert man gefühlt alle paar Meter. Kleine Boote und riesige Tiremen ziehen ihre Kreise auf dem Fluss, Flamingos setzen zur Landung auf dem Wasser an, Nilpferde prusten, Bergziegen meckern, Hyänen suchen nach Aas, im Sumpf tropft das Wasser von den Schilfpflanzen, in der Wüste zieht ein Sandsturm auf – überall wimmelt es nur so von Leben.

Assassin's Creed: Origins wird das aller Voraussicht nach größte Spiel von Entwickler Ubisoft, selbst wenn man die riesigen leeren Meeresflächen von Teil 4 mit dem Untertitel *Black Flag* einberechnet oder zum Vergleich das gigantische Bolivien aus *Ghost Recon: Wildlands* hernimmt. Aber dem ersten Eindruck nach gelingt es den Machern dennoch sehr gut, diese große Weite mit interessanten Örtlichkeiten, Aufgaben und Missionen anzureichern. Bisher nicht zu sehen waren allerdings die eigentlich typischen Türme, die man zum Aufdecken der Karte bislang erklimmen musste. Dafür gibt es wie in *Far Cry 5* feindliche Lager, die ihr nach Belieben ausräuchert.

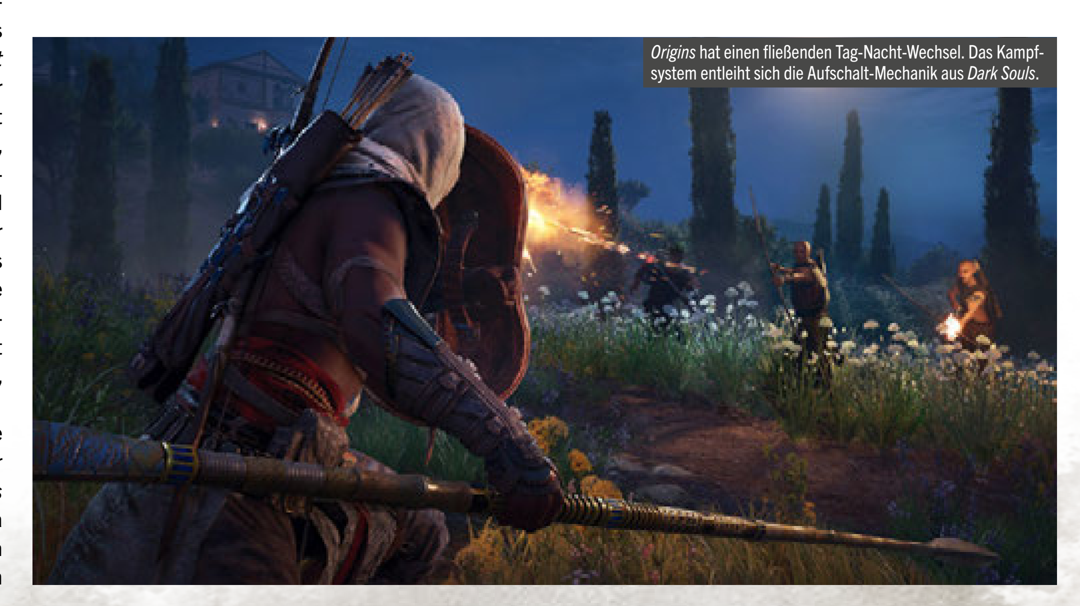
Und schließlich haben die Entwickler auch noch einen sehr ambitionierten Plan: In *Assassin's Creed: Origins* sollen alle NPCs – ja sogar alle Tiere – einen geregelten Tagesablauf besitzen. Sie gehen zum Markt, in die Taverne, lassen Wasser, legen sich schlafen, gehen jagen und so weiter und so fort. *Assassin's Creed: Origins* hat einen glaubwürdigen Tag-Nacht-Wechsel; wer meditiert, kann die Tageszeit verändern, das kennt man so unter anderem aus *Fallout 4*.

In einigen Nebenmissionen, die euch mit der Ermordung eines bestimmten virtuellen Ägypters betrauen, soll dieses System auf die Spitze getrieben werden. Dann müsst ihr die Zielperson eventuell gar über mehrere Regionen hinweg verfolgen und ausfindig machen – und je nachdem, welche anderen NPCs oder gefährliche Tieren den Weg der Figur gekreuzt haben, kann es sein, dass ihr nur noch auf die sterblichen Überreste der Person stoßt. Ob dieser Simulationsaspekt wirklich so reibungslos funktioniert wie von Ubisoft behauptet? Aktuell sind wir noch skeptisch, denn zu sehen war davon auf der E3 nur wenig. Sehr gut gefällt uns dagegen bereits jetzt der neue Rollenspiel-Ansatz von *Origins*, eine Premiere für die Serie.

Neues Genre, gut abgeguckt

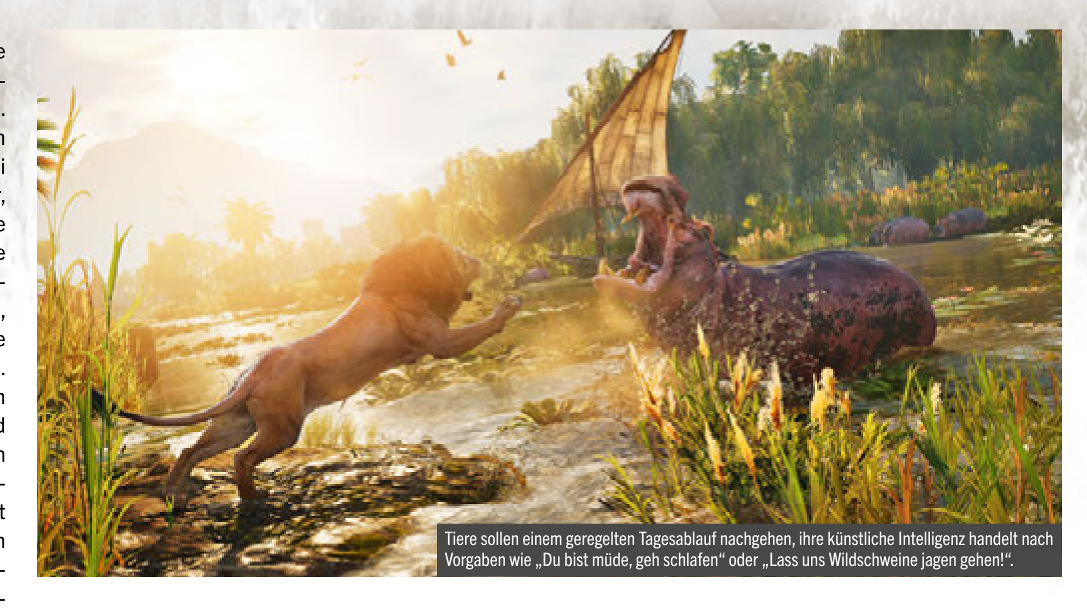
Es sind Dutzende kleine Details, die uns beim *Origins*-Reveal in Los Angeles an *The Witcher 3* und das PS4-exklusive *Horizon: Zero Dawn* denken lassen. Da wäre etwa die Tatsache, dass sich euer Reittier (Pferd oder Kamel, je nach Wunsch) auf Knopfdruck automatisch an den Pfaden und Straßen zwischen Memphis und Alexandria, zwischen den Pyramiden und der Sphynx orientiert. Oder die Sache mit dem Kompass: Am oberen Bildschirmrand tauchen Symbole und Distanzangaben auf, wenn ihr die Ansicht um euren Charakter dreht; Fragezeichen für noch nicht erforschte Örtlichkeiten, andere Icons für bestimmte Quests und wiederkehrende Aktivitäten, denen ihr in der Spielwelt nachgehen dürft. Und dann sind da noch die zwei ganz großen RPG-Pfeiler, die *Assassin's Creed* mit *Origins* endgültig ins Spielprinzip übernimmt: XP-System und Inventar.

Bayek sammelt Erfahrung, er steigt im Level auf und verbessert



Origins hat einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel. Das Kampfsystem entleiht sich die Aufschalt-Mechanik aus *Dark Souls*.

seine Werte wie Gesundheit, die erstmals mit absoluten Zahlenwerten angegeben werden. Ein umfangreicher Talentbaum gewährt Zugriff auf Skills in drei Schattierungen: Jäger, Krieger, Seher. Mit Talentpunkten erlernte Fähigkeiten erlauben euch neue Special Moves wie die automatische Aktivierung der Zeitlupe, wenn Bayek von einer Klippe springt und dabei den Bogen zückt. Aber es gibt auch Verbesserungen im Kampf mit Hakenschwert und Schild, Speer oder den versteckten Handgelenk-Klingen des Assassinen-Ordens. Oder ihr verursacht ab sofort mehr Schaden durch Kopfschüsse, sammelt mehr Erfahrung mit versteckten Meuchelmorden, nutzt als Seher effektivere Werkzeuge wie Schlafpfeile oder beträufelt Leichen mit einer Fleisch fressenden Säure, die nahe Feinde behindert.


Tiere sollen einem geregelten Tagesablauf nachgehen, ihre künstliche Intelligenz handelt nach Vorgaben wie „Du bist müde, geh schlafen“ oder „Lass uns Wildschweine jagen gehen!“.

Auffällig inszenierte Level-ups lassen keinen Zweifel zu: *Assassin's Creed: Origins* will sich als Action-Rollenspiel verstanden wissen. Das wird auch bei einem Blick ins (aktuell noch nicht finale) Inventar deutlich, wo das Interface Plätze für jeweils zwei Nah- und Fernwaffen bietet, zwischen denen ihr per Knopfdruck wechselt. Sogar der beidhändige Kampf mit zwei Schwertern ist möglich – cool! Im Inventar legt ihr auch Rüstungsgegenstände an, bestimmt das (per Pfiff herbeigerufene) Standard-Reittier eures Helden oder zieht Bayek ein neues Outfit an – die Assassinen-typische Kapuze wird dabei auf Wunsch abgelegt. Klingt gewöhnlich? Wir haben ja auch noch nicht die wohl größte Neuerung verraten: *Assassin's Creed: Origins* enthält ein regelrechtes Loot-System, vergleichbar mit *Tom Clancy's The Division*.

Waffen und andere Gegenstände gibt es in unterschiedlichen Seltenheitsgraden, etwa legendär. Sie besitzen absolute Schadenswerte; der Speer macht 156 Schaden, der Bogen 132, die Rüstung gibt 65 extra Lebenspunkte. Dazu gibt's auch noch „magische“ Talentboni bei besonders mächtigen Items oder Spezialattacken wie etwa ein Fünffach-Schuss mit Pfeil und Bogen. Neue Ausrüstung findet ihr bei besiegten (Standard-)Gegnern oder in Kisten, sie kommen mit Level-Beschränkungen daher und können im Spielverlauf obsolet werden, wenn ihr auf bessere Items gestoßen seid.

Das alles fühlt sich haargenau so an wie in CD Projekts *The Witcher 3* oder gar *Diablo 3*. Es ist nichts Geringeres als eine Revolution für die *Assassin's Creed*-Serie, aber eine logische. So gab es etwa in den Vorgängern, genau wie in der *Far Cry*-Serie, schon länger Crafting-Mechaniken. Auch im neuen Teil *Origins* zieht ihr Tieren das Fell ab, sammelt insgesamt acht Ressourcen (darunter Leder und Edelsteine) und fertigt daraus neue Upgrades, etwa um die Tragekapazität für eure bis zu fünf Pfeilarten zu erhöhen. Aber diesmal könnt ihr auch nicht mehr benötigte Ausrüstungsgegenstände in ihre Einzelteile zerlegen. Nur gänzlich neue Waffen lassen sich aus den so gewonnenen Rohstoffen nicht basteln.

Quests, Dialoge, Entscheidungen

Selbst abseits reiner Zahlenwerte und Upgrade-Mechaniken ist *Assassin's Creeds* Drang zum Rollenspiel-Genre hin unübersehbar. Stichwort: Quests. Für *Origins* hat Ubisofts Autoren-Team Überstunden gemacht, es soll viel mehr Aufträge mit eigenen Zwischensequenzen, Figuren und in sich abgeschlossenen oder in die Haupthandlung übergehenden Geschichten geben. Die Entwickler wollen dabei auch Emotionen transportieren, in der E3-Demo gelang das allerdings noch nicht sonderlich gut.

Neuerdings verstaut der Held auch Quest-Gegenstände im Inventar, dazu gibt's Artefakte, die ihr bei Händlern verkauft. Viele davon sollt ihr in Gräbern unter Pyramiden finden; *Assassin's Creed: Origins* wird euch unter Tage schicken, wo ihr möglicherweise ein Revival der mit Fallen und kniffligen Klettereinlagen gespickten Rätselgräber aus *Assassin's Creed 2* und *Brotherhood* erlebt.

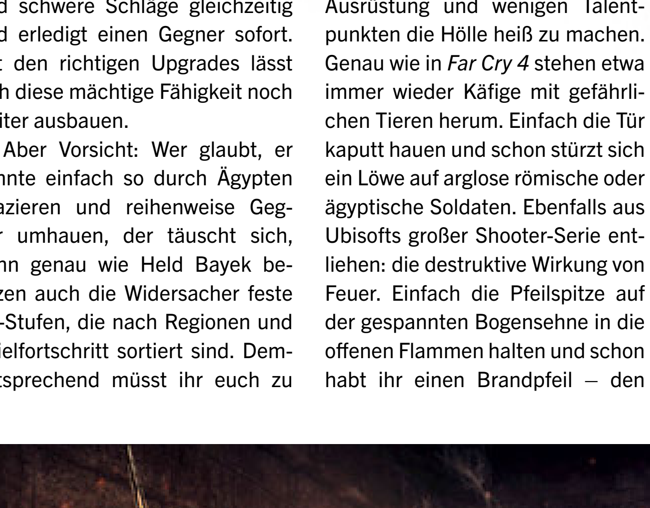
In einer Hinsicht schreckt *Assassin's Creed: Origins* übrigens dann doch davor zurück, sich dem Genre-Wechsel in Richtung RPG mit ganzer Seele zu verschreiben: Multiple-Choice-Dialoge sucht ihr im Meuchelmörder-Spiel vergeblich. Auch Entscheidungen spielen wohl wenn überhaupt nur eine nebensächliche Rolle; wer auf weitreichende Konsequenzen der eigenen Taten wie in *The Witcher 3* aus ist, wird vom neuen *Assassin's Creed*-Release wohl enttäuscht. Einzig in den Arenakämpfen, einer der neuen Beschäftigungen im alten Ägypten, dürft ihr am Ende eines Kampfes wählen: Zeigt ihr Mitleid mit dem am Boden liegenden Gladiator – oder öffnet ihr ihm unter dem Johlen der Zuschauer brutal die Kehle?

Das neue Kampfsystem

In der Arena kämpt ihr abseits der Hauptgeschichte von *Assassin's Creed: Origins* gegen Wellen von Feinden, zwischendurch taucht auch ein Bossgegner auf. Der wird dann – typisch Action-RPG – genau wie draußen in der Open-World mit einem Symbol als besondere Gefahr markiert; die Chance, höherwertige Ausrüstung bei seinem Leichnam zu finden, ist besonders hoch. Doch bis es soweit ist, wartet erst mal ein harter Kampf auf euch. Dass sich der auch für *Assassin's Creed*-Veteranen anders anfühlt,


Neben Pferden und Kamelen dürft ihr auch Streitwagen steuern.


In der Wüste droht der Hitzetod. Wer keinen Schatten sucht, hat ausgemeuchelt.



Auf Barken und kleinen Seglern bereist ihr den Nil, das steuert sich simpel und geht schnell. Der Falke links unten dient euch als Aufklärer.

als man es von der Serie gewohnt ist, liegt an der neuen Art, wie euch *Assassin's Creed: Origins* seine Gefechte steuern lässt.

Am Xbox-Gamepad aktiviert ihr mit der linken Schultertaste LB die Zielaufschaltung, wie in *Dark Souls* wechselt ihr per rechtem Analogstick den anvisierten Gegner. Leichte Angriffe von diesem Widersacher werden automatisch geblockt; die KI-Feinde können mit schweren Hieben eure Deckung durchbrechen. Das gleiche Schlagrepertoire steht auch eurem Avatar zur Verfügung, dazu dienen rechte Schultertaste (RB) und rechter Trigger (RT). Zudem weicht ihr mit der blauen X-Taste unbegrenzt oft aus (eine Ausdauerleiste wie im deutschen RPG *Elex* gibt es nicht), LT bringt den Bogen in Stellung.

Wer etwa mit seiner Axt oder einem langstieligen Sichelschwert geschickt Angriffe zu Kombos aneinander reiht, macht mit seinen Feinden kurzen Prozess, allerdings sind die auch nicht untätig. Da Bayeks Gesundheit anfangs zudem nicht regeneriert (dafür braucht es erst ein Skill-Upgrade), waren die Gefechte in der E3-Demo von *Assassin's Creed: Origins* angenehm knifflig, anfangs sogar ein bisschen frustrierend. Schön taktisch: Wer die Entfernung zum Gegner falsch einschätzt, dessen Angriffe gehen ins Leere; in den Vorgängern half das Spiel hier gerne mal automatisch nach, indem es den Helden näher an den Feind rückte. Eine Hilfe stellt in *Origins* derweil die „Overpower"-Fähigkeit dar: Am unteren Bildschirmrand füllt sich mit jedem erfolgreich gelandeten Schlag eine Adrenalinleiste; ist sie voll, drückt ihr die Tasten für leichte und schwere Schläge gleichzeitig und erledigt einen Gegner sofort. Mit den richtigen Upgrades lässt sich diese mächtige Fähigkeit noch weiter ausbauen.

Aber Vorsicht: Wer glaubt, er könnte einfach so durch Ägypten spazieren und reihenweise Gegner umhauen, der täuscht sich, denn genau wie Held Bayek besitzen auch die Widersacher feste XP-Stufen, die nach Regionen und Spielfortschritt sortiert sind. Dementsprechend müsst ihr euch zu Beginn der Kampagne von Gebieten mit hochstufigen Feinden fernhalten, wollt ihr nicht ratz-fatz Hyänenfutter werden. Freilich gibt es auch Wege, eigentlich übermächtigen Widersachern trotz schwacher Ausrüstung und wenigen Talentpunkten die Hölle heiß zu machen. Genau wie in *Far Cry 4* stehen etwa immer wieder Käfige mit gefährlichen Tieren herum. Einfach die Tür kaputt hauen und schon stürzt sich ein Löwe auf arglose römische oder ägyptische Soldaten. Ebenfalls aus Ubisofts großer Shooter-Serie entliehen: die destruktive Wirkung von Feuer. Einfach die Pfeilspitze auf der gespannten Bogensehne in die offenen Flammen halten und schon habt ihr einen Brandpfeil – den nun etwa in ein paar herumstehende Tonkrüge voller Öl geschossen und prompt breitet sich im Feindeslager ein verheerender Flammenteppich aus.

Wer seriengerecht lieber unauffällig vorgehen will, der drückt den rechten Analogstick nach unten und aktiviert so den Schleichmodus. Geduckt stehlt ihr euch an den Sichtfeldern von Wachen vorbei, geht in Deckung und führt Attentate aus verdeckter Position durch. Die Leichen wirft sich Bayek über die Schulter und versteckt sie im hohen Gras. Ihr seht schon: *Assassin's Creed: Origins* lässt sich auch als Schleichspiel erleben. Dabei hilft ein tierischer Begleiter des Hauptcharakters: Der Falke

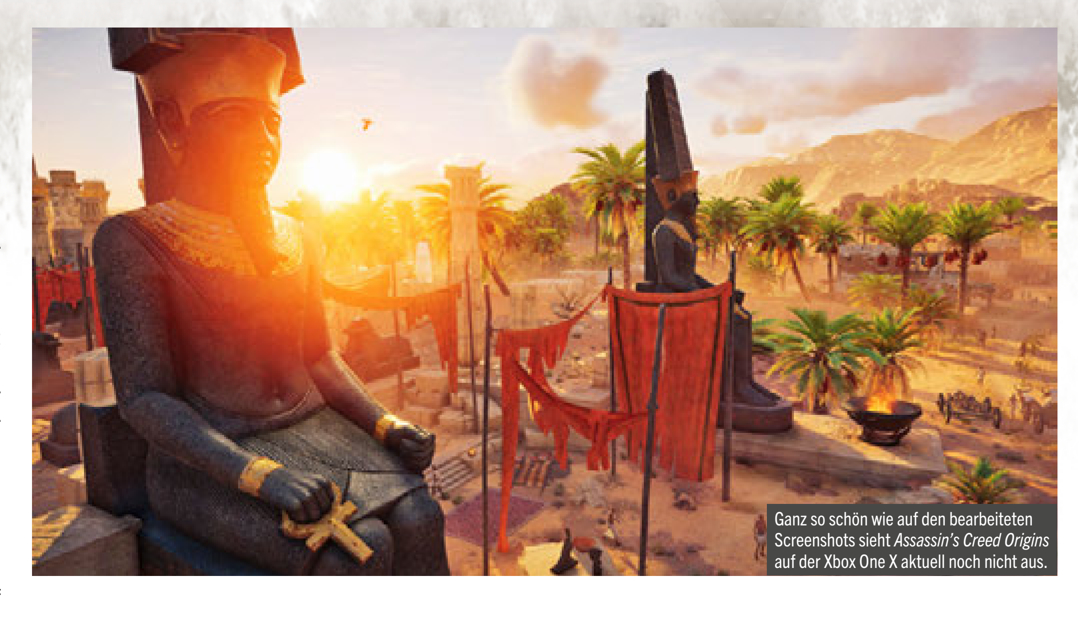


In *Origins* erkundet ihr wieder Grabkammern – wohl inklusive knackiger Rätsel und fieser Fallen.

übernimmt die Aufklärung und erinnert an die Eule aus *Far Cry: Primal* (minus Feuerbomben) sowie die Drohne aus *Ghost Recon: Wildlands*. Denn der Falke kann nahezu regungslos in der Luft stehen, während wir die Ansicht an Gegner heranzoomen und sie für Bayek markieren oder versteckte Missionsziele ausfindig machen. Das ist nicht allzu realistisch, passt aber zur *Assassin's Creed*-typischen Adlersicht – die gibt's in *Origins* nur noch als Puls, der in unmittelbarer Nähe befindliche Gegenstände und Gegner aufdeckt und mit dem Drücken des linken Sticks initiiert wird.

So finden wir während der Preview-Demo etwa einen Informanten auf einem der großen Schiffe auf dem Nil. Selber steuern dürfen wir diese mächtigen Segler nicht. Wohl aber kapern, denn einige von ihnen dienen als mobile Gegner-Lagerstätte inklusive Schatztruhe. Zur schnelleren Fortbewegung auf dem feuchten Nass stehen euch zwei Klassen von Mini-Seglern zur Verfügung. Von befreundeten Fischern dürft ihr euch zum Beispiel eine Schaluppe ausleihen; das klappt genau so wie beim deutlich rabiateren Autoklau in *Grand Theft Auto 5*. Anschließend zischt ihr mit hohem Tempo über den Nil oder durch die Küstenbereiche des Mittelmeeres. Abstecher ins kühle Nass sind gewollt: In *Origins* könnt ihr tauchen und am Boden von Fluss oder Meer den ein oder anderen interessanten Fund machen. *Black Flag* lässt grüßen – in Ägypten sollen wohl auch die großen Schiffskämpfe aus dem Vorgänger in der ein oder anderen Form auftauchen.

Während ihr im Wasser mit Krokodilen oder um Luft ringt, birgt die Wüste ganz eigene Gefahren und Herausforderungen. Dort erleidet Bayek nämlich einen Hitzschlag, wenn ihr euch mit ihm zu lang in der Sonne aufhaltet. Also sucht ihr nach Schatten oder macht bei Oasen halt – oder ihr nutzt das Meditieren-Feature, um die Spielzeit zu beeinflussen und in der Nacht über den Sand zu reisen. Zur Durchquerung der Wüste eignet sich auch ein Vehikel, das perfekt ins neue Ägypten-Szenario passt: Streit- bzw. Rennwagen. Auch dafür müsst ihr erst einmal den richtigen Skill freischalten, danach könnt ihr Gegner von den Wagen kicken, die Zügel selbst in die Hand nehmen und Pferd samt Gespann für die schnelle Überbrückung großer Distanzen oder den Angriff auf arglose Fußsoldaten zweckentfremden. Das sieht nach einem sehr coolen Feature aus, wir durften es beim Anspielen aber noch nicht ausprobieren!

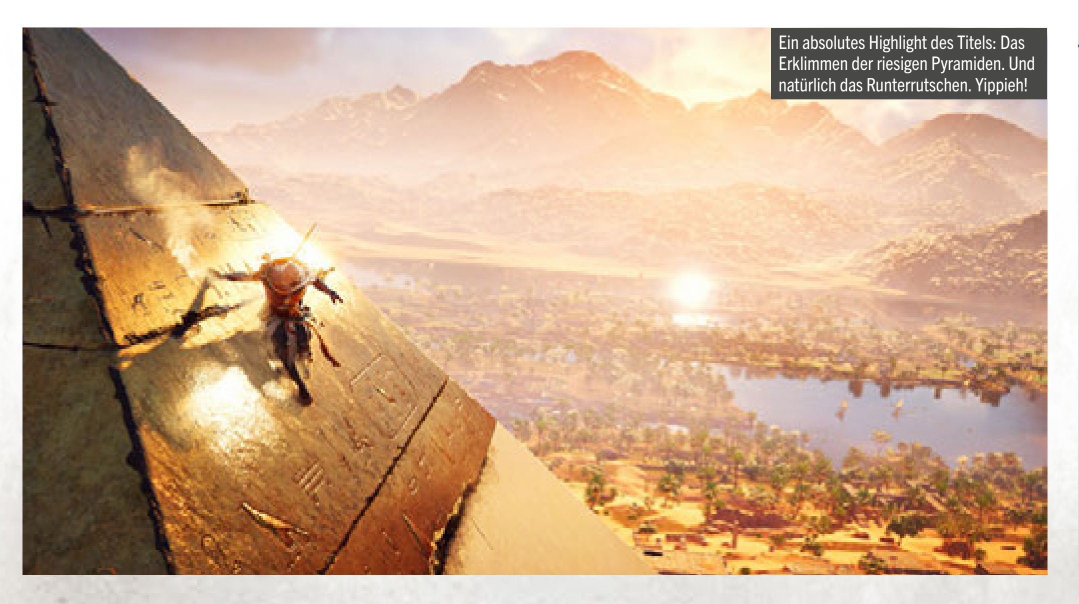


Ganz so schön wie auf den bearbeiteten Screenshots sieht *Assassin's Creed Origins* auf der Xbox One X aktuell noch nicht aus.

Klettern und Performance

Nicht viel verändert hat sich derweil bei einem der Eckpfeiler des Assassinen-Gameplays: Auch in *Origins* klettert ihr wieder nahezu automatisch Häuserfassaden hoch. Echte Herausforderungen für Parkour-Experten dürften wohl die in der Demo noch nicht besteigbaren Pyramiden darstellen; allzu viele andere hohe Gebäude waren in der bislang zu sehenden ägyptischen Architektur noch nicht auffindbar. Fast schon angenehm vertraut wirkt der Umstand, dass die Steuerung bei diesen Klettereinlagen auch hier wieder minimal hakelig ist, manchmal springt Bayek von einer Mauer weg, wenn er sich eigentlich wo hochziehen sollte, oder er hüpft über ein Hindernis, statt dahinter in Deckung zu gehen. Aber das wirkt angesichts der dramatischen Änderungen vieler anderer Spielelemente auf Kenner der Serie nahezu beruhigend: Ja, auch *Origins* ist definitiv noch ein *Assassin's Creed!*

Was uns dagegen ein wenig enttäuscht hat, ist die grafische Qualität der gespielten Version. Die Xbox One X konnte *Origins* zwar in 4K-Auflösung (genauer: 3840x2160 Pixel) rendern und dabei eine stets flüssige Framerate von 60 fps aufrecht erhalten. Doch trotz dieser zweifellos beeindruckenden Leistung hat uns die reine optische Pracht nicht komplett umgehauen. Gerade angesichts der hohen Auflösung überraschten uns dann doch so einige unscharfe Kanten und verwaschene Texturen auf unangenehme Weise, zudem gab es vereinzelte Pop-Ups. Das ist angesichts der hohen Sichtweite und großen Detailtiefe aber zu verschmerzen, erst recht, weil sich *Origins* noch im Alpha-Stadium befindet und Ubisoft bis zum Release noch an praktisch allen Spielaspekten schraubt. Der Release des Titels ist für den 27. Oktober 2017 angesetzt. ❑



Ein absolutes Highlight des Titels: Das Erklimmen der riesigen Pyramiden. Und natürlich das Runterrutschen. Yippieh!

PETER MEINT



„Ubisoft fährt genau die richtige Schiene, macht sich aber auch angreifbar!"

Assassin's Creed: Origins hat ein Problem: Mit der stärkeren Gewichtung der RPG-Anteile tritt das neue Meuchelmörderspiel nun in direkte Konkurrenz mit solchen Genre-Schwergewichten wie *The Witcher 3* oder *Horizon: Zero Dawn*. Ob *Origins* da mithalten kann? Das wird wohl vor allem von der Qualität der Story und dem Können der Autoren abhängen; zudem lässt sich nach der E3-Demo noch nicht viel sagen. Wohl aber zum Gameplay, und hier haben mir besonders die neue Loot-Mechanik, das komplett umgekrempelte Kampfsystem und das hervorragend umgesetzte Szenario ausgezeichnet gefallen. Nach zwei Jahren Pause bin ich jetzt wieder Feuer und Flamme für ein neues *Assassin's Creed – Origins* könnte ein ganz großes werden.

Die Strahlung verwandelt normale Tiere in schreckliche, blutrünstige Monster.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 2018

Sparen ist angesagt: Munitionsverschwendung kann euer Tod sein, sammelt verschossene Bolzen also wieder ein.

Metro: Exodus

Von: Katharina Reuß

Raus aus der Metro, rein in die Dampflok: Held Artyom zieht gen Osten, um das Glück und Frieden zu finden.

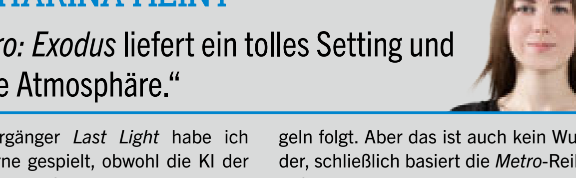
Zwei Jahre sind in der Welt von *Metro* vergangen, seit Artyom in *Last Light* gegen die mysteriösen, sogenannten Dunklen, Banditen und Neonazis kämpfte. In der echten Welt verstrichen sogar drei Jahre ohne ein Lebenszeichen aus der unterirdischen, letzten Bastion der Menschheit. Dass im dritten Teil der postapokalyptischen Shooter-Reihe Schluss ist mit dem Dasein unter Tage, verraten nicht nur die Spielszenen, sondern auch der Titel: *Exodus*. Artyom, der inzwischen mit seiner Liebsten Anna verheiratet ist, flieht aus den Tunneln und schließt sich einer Gruppe Ranger an, die mit einem Zug namens Aurora gen Osten zieht, quer durch nuklear verseuchte Landschaften voller mutierter Monster und rücksichtsloser Überlebenden. Ein ganzes Jahr Handlung soll *Metro: Exodus* abdecken und dabei auf all die Stärken setzen, die schon den beiden Vorgängern feste Plätze in den Herzen von Shooter-Fans weltweit sicherten.

Schöner Schrecken

Auch *Exodus* will sich um Abwechslung bemühen: Enge, düstere Tunnel oder verfallene Behausungen werden abgelöst von weiten Panoramen der Zerstörung auf der Erdoberfläche. Ohne sich komplett dem Stealth- oder Horror-Genre zu verschreiben, versteht *Metro* seit jeher, Spannung mit dem Wechsel unterschiedlicher Schauplätze zu erzeugen. Und wenn einem nicht gerade riesige Mutantenfledermäuse, Bären, Wölfe oder andere Menschen ans Leder wollen, dann tut die lebensfeindliche Umgebung ihr Möglichstes, um die Überlebensfähigkeiten des Helden auf die Probe zu stellen. Abermals nutzt Artyom ein ganzes Arsenal an anachronistisch wirkenden Hilfsmitteln, wie Gasmasken oder Armbrüsten, um das Jahr 2036 zu überstehen. Passend zum Setting fertigt der Protagonist viele seiner Ausrüstungsgegenstände selbst an, Munition ist so wertvoll, dass sie als Zahlungsmittel genutzt wird. Erstmals lockt *Exodus* mit den Jahreszeiten entsprechenden Witterungen. Einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel sowie ein Wettersystem gibt es ebenfalls. Nun müssen Freunde der Postapokalypse östlicher Machart nur noch mindestens ein Jahr Geduld beweisen. ❑



Die Wolga entlang und Richtung Ural soll es in *Exodus* gehen. Zieht euch warm an!



KATHARINA MEINT

„*Metro: Exodus* liefert ein tolles Setting und dichte Atmosphäre."

Den Vorgänger *Last Light* habe ich sehr gerne gespielt, obwohl die KI der menschlichen Gegner teilweise erbärmlich war. Dafür geht die Mischung aus Stealth, Horror und Shooter gut auf, die Atmosphäre ist erstklassig. Man merkt der Spielwelt an, dass sie nicht nur als möglichst eindrucksvolle Postapokalypse-Kulisse dient, sondern logischen Regeln folgt. Aber das ist auch kein Wunder, schließlich basiert die *Metro*-Reihe auf den gleichnamigen Romanen. Ich bin zudem froh über jedes Spiel, das es wagt, seine Geschichte weiterzuspinnen – mit dem Mut zu neuen Erzählelementen, so wie in *Exodus* –, anstatt sich auf einem idiotensicheren Prequel auszuruhen.

Der Basar in der Stadt dient als Ausgangspunkt für Ausflüge in die Wildnis vor den Toren der Stadt.

Genre: Action-RPG
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2018

Anthem

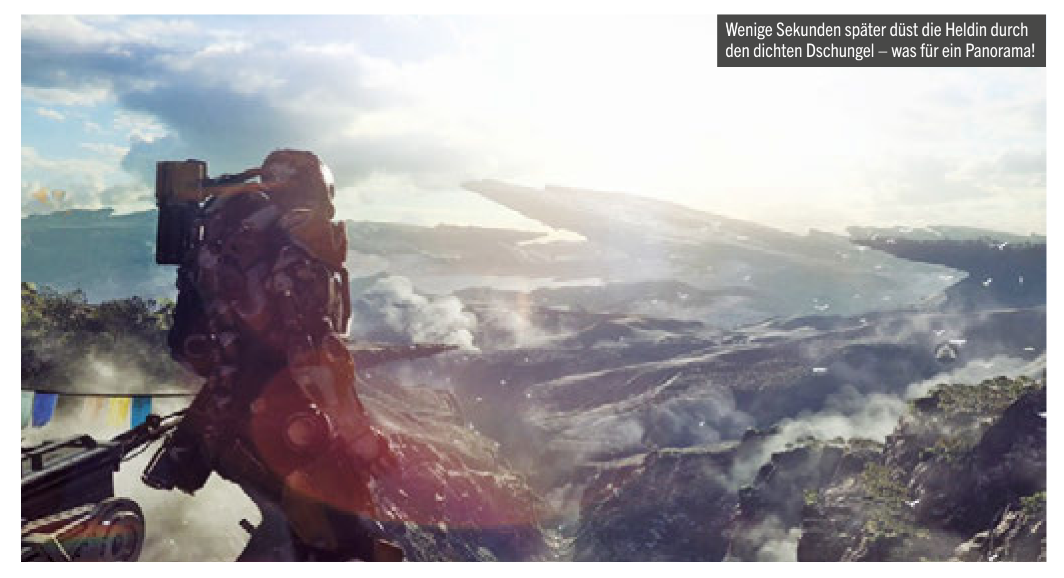
Mass Effect ist tot, lang lebe Bioware! Der zuletzt für *Andromeda* gescholtene Entwickler präsentierte auf der E3 mit *Anthem* eine ganz neue Marke.

Von: Katharina Reuß

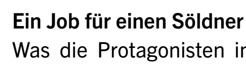
Bevor die Unkenrufe laut werden: *Anthem* ist zwar ein Bioware-Spiel, wird aber nicht von dem Team hinter *Mass Effect: Andromeda* programmiert. Vielmehr entsteht das ambitionierte Projekt bei Bioware Edmonton und befindet sich dort seit mindestens drei Jahren in der Mache, also schon bevor der Online-MMO-Shooter *Destiny* auf den Markt kam. Mit diesem wird der RPG-Shooter *Anthem* seit dem Enthüllungstrailer auf der E3 pausenlos verglichen – dabei gibt es wichtige Unterschiede zwischen Bungies Milchkuh und Biowares neuem Pferd im Stall.

Gemeinsam oder einsam

Bioware betont zwar, dass der Fokus von *Anthem* auf dem Mehrspielermodus liegt, jedoch sollen auch Einzelgänger in der Lage sein, alle Inhalte des Spiels zu genießen und das Ende des Abenteuers zu Gesicht zu bekommen. Schenkt man den Spielszenen Glauben, dann funktioniert der Koop-Modus denkbar einfach: Auf Knopfdruck tritt man dem Squad anderer Spieler bei und hilft beim Kampf gegen insektenartige Feinde. Zumindest im Moment liegt dabei der Fokus auf PvE-Inhalten, die Existenz einer Arena oder ähnlicher Möglichkeiten, sich mit anderen Spielern zu messen, wird (noch) abgestritten. In einer Hinsicht soll *Anthem* aber tatsächlich *Destiny* und *The Division* ähneln: Bioware und EA wollen beständig neue Inhalte liefern und die laut Entwickleraussage „gewaltige Welt" so noch größer machen. Dass Loot dabei eine wichtige Rolle spielt, verriet der Trailer; wie die Verteilung der Beute im Mehrspielermodus gehandhabt wird – und ob die Waffenzahl Ausmaße wie in einem *Borderlands* annimmt – ist noch unklar. Die Exosuits der Helden, im Spiel „Javelins" genannt, lassen sich mit unterschiedlichen Extras und Verbesserungen aufmotzen. Dass es dementsprechend verschiedene Rollen im Team gibt, die besetzt werden wollen, wie etwa Tank oder Scharfschütze, dürfte klar sein. Von Colossus- und Ranger-Modellen jedenfalls war in den Spielszenen die Rede. Außerdem zu sehen waren Zweitbewaffnungsoptionen wie auf dem Rücken des Javelin montierte Granatwerfer, zudem hat es den Anschein, als könne man die Sprunghöhe sowie die Flugdüsen an den Anzügen verbessern und an eigene Vorlieben anpassen.

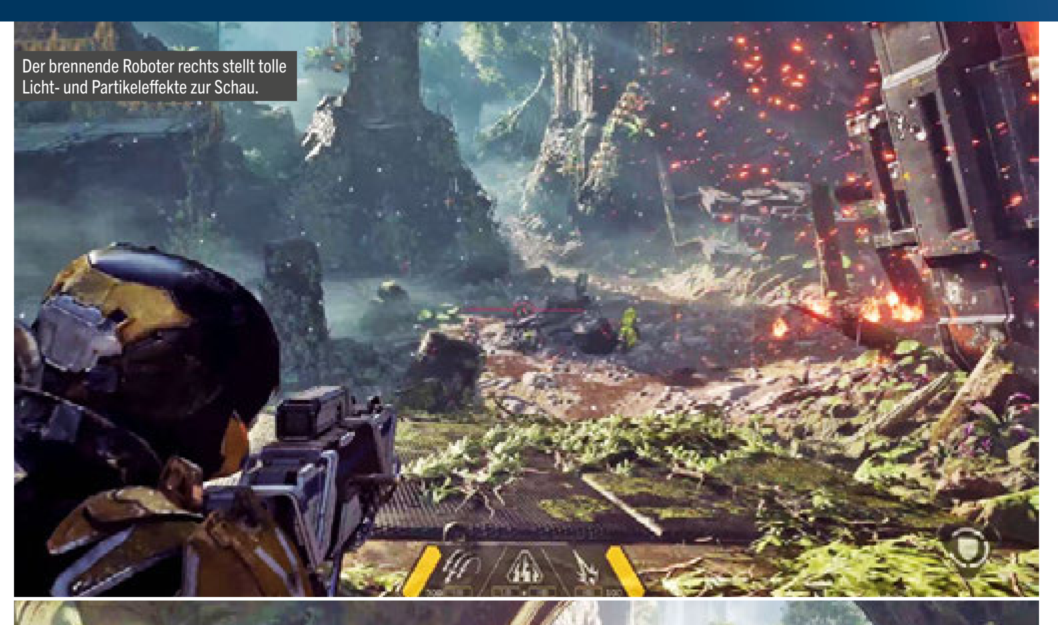


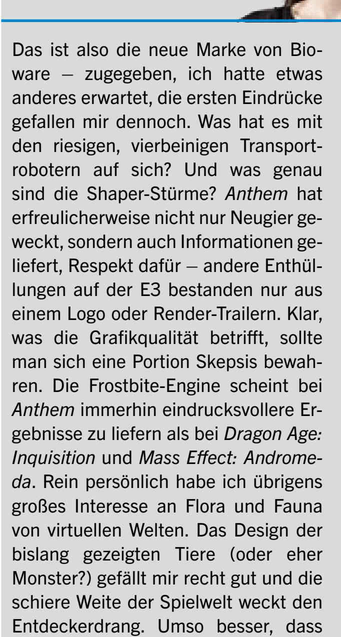
Wenige Sekunden später düst die Heldin durch den dichten Dschungel – was für ein Panorama!



Ein Job für einen Söldner

Was die Protagonisten in *Anthem* dazu treibt, sich in mechanische Kampfanzüge zu zwängen und die gefährliche Wildnis zu erkunden (von der Aussicht auf Beute und Ruhm mal abgesehen), das lässt Bioware noch offen. Zum Setting sind nur ein paar Eckpunkte bekannt: Beim Basar handelt es sich um eine Art Hub, von dem aus die


Der brennende Roboter rechts stellt tolle Licht- und Partikeleffekte zur Schau.



KATHARINA MEINT

„Ein vielversprechendes Projekt, untypisch für Bioware.“

Das ist also die neue Marke von Bioware – zugegeben, ich hatte etwas anderes erwartet, die ersten Eindrücke gefallen mir dennoch. Was hat es mit den riesigen, vierbeinigen Transportrobotern auf sich? Und was genau sind die Shaper-Stürme? *Anthem* hat erfreulicherweise nicht nur Neugier geweckt, sondern auch Informationen geliefert, Respekt dafür – andere Enthüllungen auf der E3 bestanden nur aus einem Logo oder Render-Trailern. Klar, was die Grafikqualität betrifft, sollte man sich eine Portion Skepsis bewahren. Die Frostbite-Engine scheint bei *Anthem* immerhin eindrucksvollere Ergebnisse zu liefern als bei *Dragon Age: Inquisition* und *Mass Effect: Andromeda*. Rein persönlich habe ich übrigens großes Interesse an Flora und Fauna von virtuellen Welten. Das Design der bislang gezeigten Tiere (oder eher Monster?) gefällt mir recht gut und die schiere Weite der Spielwelt weckt den Entdeckerdrang. Umso besser, dass ich auch alleine auf Forschungsreise gehen kann!

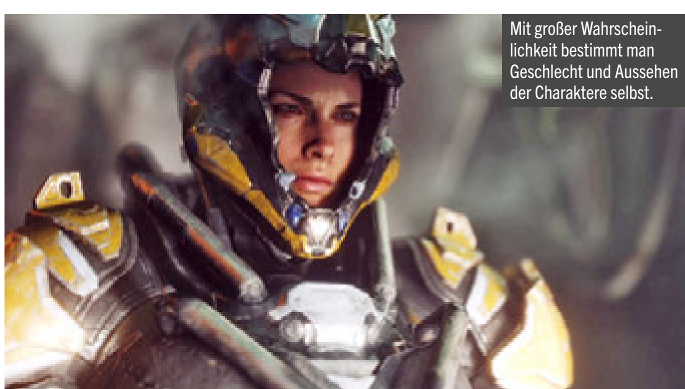

Die sogenannten Scars sind mysteriöse, intelligente Feinde, die man im Urwald antrifft.

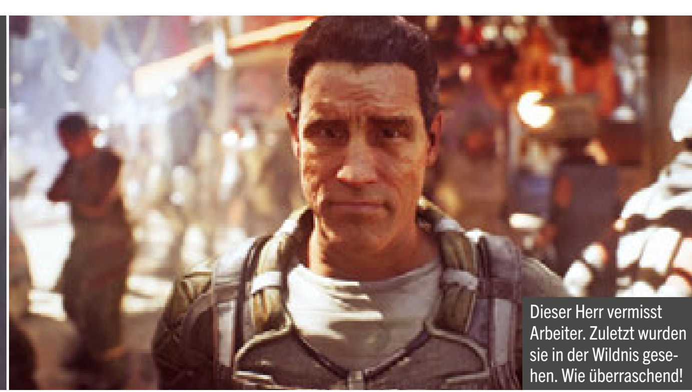
Eine legendäre Waffe auf Level 35: Wie wichtig Loot ist, wird sich noch zeigen.

Söldner in ihren Javelins in unterschiedliche Bereiche der Umgebung aufbrechen. Im konkreten Fall der gezeigten Mission sollen die Helden eine Gruppe vermisster Arbeiter aus dem Urwald retten. Was diese dort gearbeitet haben und wieso sie verschollen sind, verraten die Spielszenen zwar nicht, allerdings waren wohl nicht die eindrucksvollen Monster schuld, die man auf dem Weg zu Gesicht bekommt – darunter ein haushoher, elefantenähnlicher Roboter und ein wütendes, Gorilla-ähnliches Geschöpf. Dynamische Ereignisse sollen für Spannung sorgen, selbstwenn man in bekannten Arealen unterwegs ist: sogenannte Shaper-Blitzstürme versprechen besonders viel XP, wenn man es denn wagt, in deren Auge vorzudringen.

Schöner Schein?

Fantastisch sieht *Anthem* bislang aus, mit überragender Weitsicht, hoher Detailfülle und einer Umwelt, die sich durch Feuer und Möserbeschuss zerstören lässt. Die inzwischen übliche Skepsis gegenüber Ankündigungs-Trailern sollte man aber walten lassen, nicht zuletzt wegen der Downgrade-Debatte beim Genre-Kollegen *The Division*. Spannend ist die Frage, wie die Erzählung in dieses auf Mehrspieler-Action fokussiertes Spiel eingebettet wird. Denn die Story und die Charaktere, das sind eigentlich die Stärken von Bioware. Trotz offener Fragen hinterlässt *Anthem* nach der Ankündigung den Eindruck, als könnte da etwas ganz, ganz Großes entstehen, das aus den Fehlern der Konkurrenz gelernt hat und dem genug Zeit vergönnt ist, um eigene Akzente zu setzen sowie eine neue Bioware-Ära einzuläuten. ❑


Mit großer Wahrscheinlichkeit bestimmt man Geschlecht und Aussehen der Charaktere selbst.


Dieser Herr vermisst Arbeiter. Zuletzt wurden sie in der Wildnis gesehen. Wie überraschend!

Joule ist Designerin, Model und baut in der Freizeit Roboter. Ach ja, Agentin ist sie auch.

Agents of Mayhem

Genre: Action-Aventure
Entwickler: Volition
Publisher: Deep Silver
Termin: 18. August 2017

Wir besitzen die Lizenz zum Spielen! Naja, zumindest für einen Nachmittag.

Von: Katharina Reuß

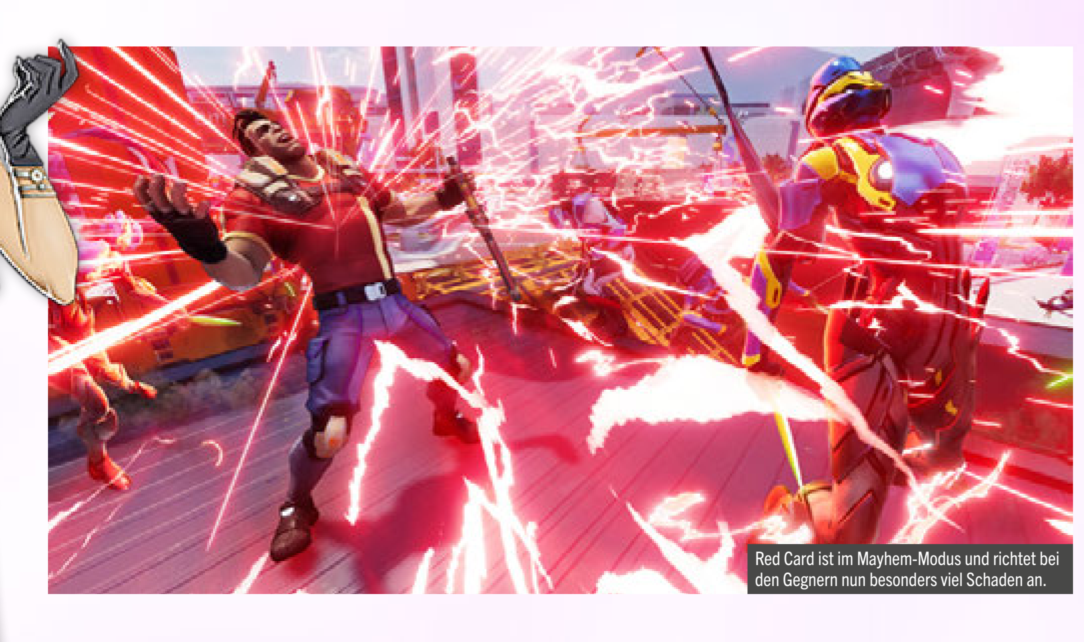
Ein Besuch in geheimer Mission: Deep Silver brachte uns eine weit fortgeschrittene Version des Open-World-Spektakels *Agents of Mayhem* im Verlag vorbei, mit der wir uns hinter geschlossenen Türen einen Nachmittag lang vergnügen durften. Dabei gab es deutlich mehr zu sehen als beim letzten Termin mit den chaotischen Agenten in London – zum Beispiel schlossen wir Bekanntschaft mit dem größten Widerling der Popstar-Landschaft seit Justin Bieber.

Gieriger Gaunt

August Gaunt ist ein Megastar, seit er mit elf Jahren zum viralen Phänomen wurde. Als Exzentriker und Narzisst wie er Buche steht, kauft er sich bei der internationalen Superschurkenorganisation Legion als Mitglied ein und unterstützt diese bei ihren krummen Geschäften. Doch er hat seine Rechnung ohne die Agents of Mayhem gemacht! Die wollen Gaunt bei seinem Party-Aufenthalt in Seoul schnappen. Aber bevor wir Verwüstung in Südkorea anrichten, müssen wir zunächst unser Team und unsere Ausrüstung zusammenstellen.

Anti-Terror-Basis

All das erledigen wir in unserem hypermodernen Hauptquartier. Dort lesen diverse Experten uns die Wünsche von den Augen ab. Darf es eine neue Karre für die Agenten-Garage sein? Oder ein Upgrade für die Waffen? Außerdem nutzen wir in der Basis die Möglichkeit, Teams auf Missionen in der ganzen Welt zu schicken. Ähnlich wie etwa in *Dragon Age: Inquisition* laufen



Red Card ist im Mayhem-Modus und richtet bei den Gegnern nun besonders viel Schaden an.

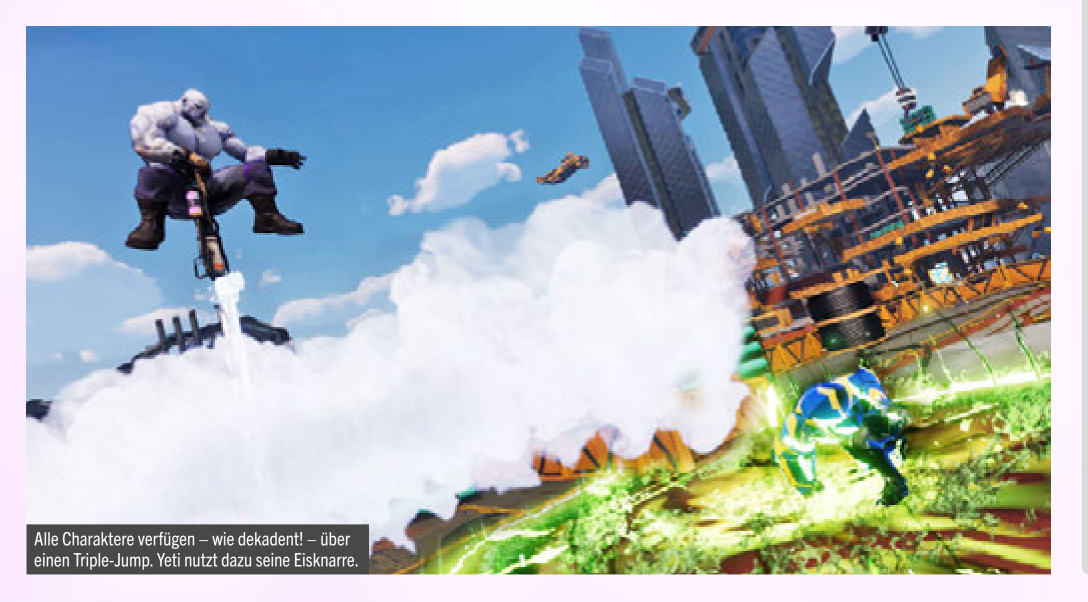
Der Schauplatz Seoul in Südkorea bietet Tradition, Exotik und Moderne zugleich.

solche Aufträge selbstständig im Hintergrund ab, wir erhalten nach Abschluss eine Belohnung in Form von Kohle. Als wären die Agents nicht alle schon unterschiedlich genug, verpassen wir ihnen im Hauptquartier neue Skills, trainieren sie, versehen sie mit Gadgets, bauen sogenannte Cores in ihre Rüstungen ein. Wir entscheiden uns für folgendes Trio: Red Card, der deutsche Hooligan, Yeti, der russische Supersoldat mit den Kältekräften und Oni, der gefürchtete Yakuza-Auftragsmörder. Auf Knopfdruck wechseln wir zwischen den Mitgliedern der Gruppe, die mit unterschiedlicher Bewaffnung und Fähigkeiten auf den Einsatz in diversen Situationen zugeschnitten sind. Während Yeti als Kraftkoloss auf AoE- und Nahkampfschaden setzt, ballert Oni am liebsten aus der Ferne und macht sich dann unsichtbar aus dem Staub.

Die schlimmsten Fans aller Zeiten

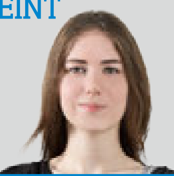
Nun sind wir gewappnet, es mit Gaunt aufzunehmen. Doch der Feigling verschanzt sich in einem Club, und der Türsteher will uns nicht hineinlassen. Ein gut platzierter Kopfschuss ändert dessen Meinung, und wir betreten eine Feier voller VR-Brillen tragender Teenies. Gaunt hat es geschafft, die wehrlosen Minderjährigen durch die Rundumbeschallung seiner „Musik“ gehirnzuwaschen! Die Massen rennen auf uns zu, wir haben keine Wahl und müssen das Feuer auf die missgeleiteten Pubertierenden eröffnen. Nein, in *Agents of Mayhem* geht es weder zimperlich noch politisch korrekt zu, aber das dürften Kenner von *Saints Row*, dem Vorgängerwerk von Volition, bereits vermutet haben. Gaunt nimmt jedenfalls nach unserem erfolgreichen Kampf gegen die VR-Brillen-Groupies die Beine in die Hand, und wir müssen uns hinter das Steuer unserer Edelflitzers klemmen, um den Popstar zu stellen. So leicht gibt er aber nicht auf, und da er als Mitglied von Legion Zugriff hat auf die überquillende Waffenkammer der Terrororganisation, rechnen wir mit einem ziemlich unangenehmen Kampf.

Wie der ausgeht, erfahren wir bald, denn den Test von *Agents of Mayhem* lest ihr bereits in der nächsten Ausgabe! ❑



Alle Charaktere verfügen – wie dekadent! – über einen Triple-Jump. Yeti nutzt dazu seine Eisknarre.

KATHARINA MEINT



„Verrückt, umfangreich, humorvoll, optisch kein Meisterwerk.“

Die Möglichkeiten bei der Spezialisierung der Agenten sind so immens, dass ich dafür eine Seite handschriftliche Notizen festgehalten habe. Ergänzend zu den Ausführungen im Text möchte ich anmerken, dass die Skills und Gadgets nicht nur individuell auf die Kämpfer zugeschnitten sind – Rollerderby-Braut Daisy etwa bekommt andere Boni als Schauspieler-Schönling Hollywood – sondern lassen sich auch aufwerten. Und dann kommt es ja auch noch auf die Kombination der Agenten im Team an. Manche ergänzen sich besser, andere schlechter. Und bei einigen Missionen sind ganz spezielle Talente erforderlich: Yeti etwa ist ein begabter Hacker (auch, wenn man ihm das nicht ansieht), und deshalb bei allen Aufträgen besonders wertvoll, bei denen man die Netzwerke von Legion infiltiert. An Ideen und Abwechslungsreichtum mangelt es Volition offensichtlich nicht, und schon gar nicht am Humor. Technisch betrachtet bewegt sich *Agents of Mayhem* in einem befriedigenden Bereich, macht aber Punkte wett durch das abgedrehte Design, das mit Seoul nicht gerade alltägliche Setting und die unterhaltsamen Cartoon-Zwischensequenzen. Mehrspieler-Fans, aufgepasst: *Agents of Mayhem* ist ein reiner Singleplayer-Titel!

Wenig Experimente, alte Stärken: *Wolfenstein 2* spielt sich genauso klasse wie der Vorgänger.

Wolfenstein 2: The New Colossus

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Machine Games
Publisher: Bethesda
Termin: 27. Oktober 2017

Von: Peter Bathge

Bloß keine Experimente: Das neue *Wolfenstein* bleibt dem Vorgänger treu – und liefert beim Anspielen einen B.J. Blazkowicz in Bestform!

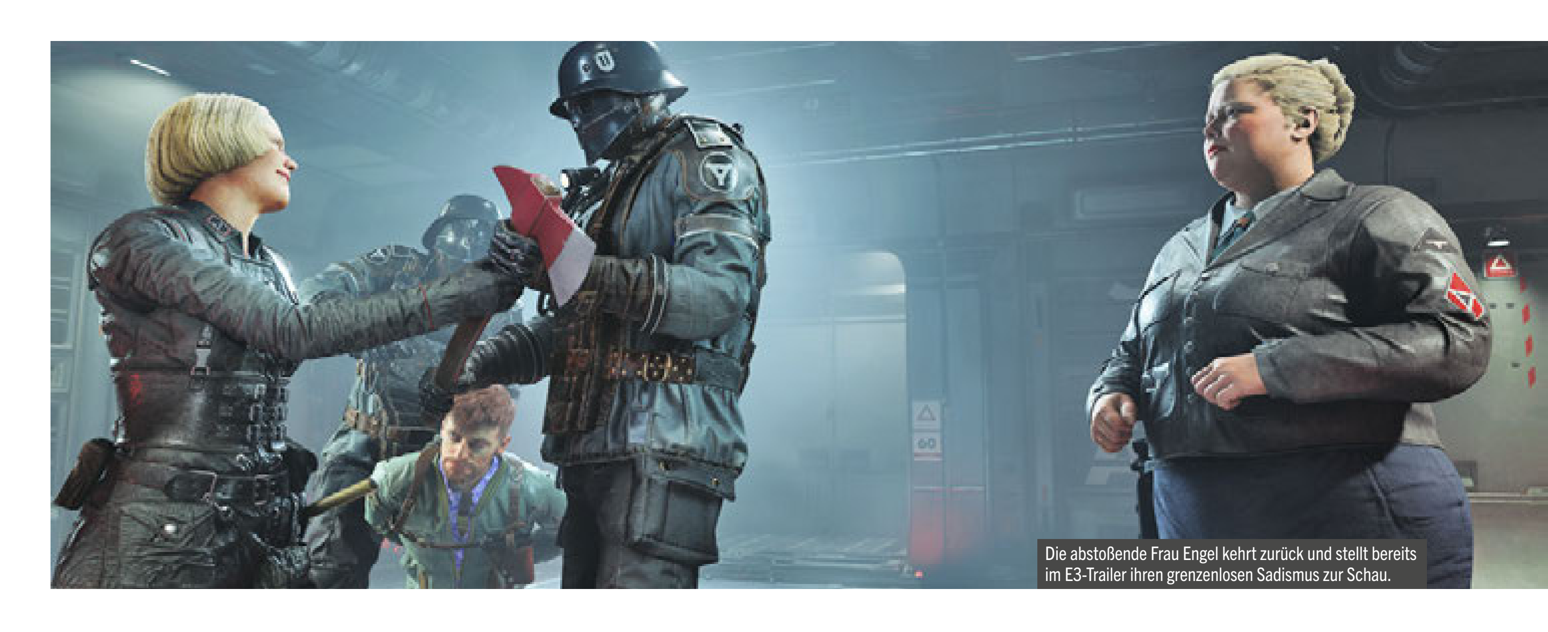
In *Wolfenstein 2: The New Colossus* denkt mal wieder keiner an die Gefühle der Nazis! Niemand sorgt sich darum, wie erniedrigend es für die Soldaten des (in Deutschland als Regime bezeichneten) Faschismus-Apparats sein muss, wenn sie einer nach dem anderen von einem sichtlich gealterten, von Krankheit gezeichneten und im Rollstuhl sitzenden Serienhelden B.J. Blazkowicz mühelos niedergemäht werden.

Der polnisch-amerikanische Widerstandskämpfer schiebt sich in *Wolfenstein 2* im Rahmen der E3-Demo mit einer Hand durch die verwinkelten Gänge eines U-Boots, während er mit der anderen Pranke eine Maschinenpistole hält und Dutzende Bleikugeln in Nazi-Körper pumpt. Gesteuert wurde er dabei von uns: Wir haben *Wolfenstein 2: The New Colossus* am PC gespielt; die Hands-on-Version umfasste dabei den allerersten Level der neuen Story-Kampagne.

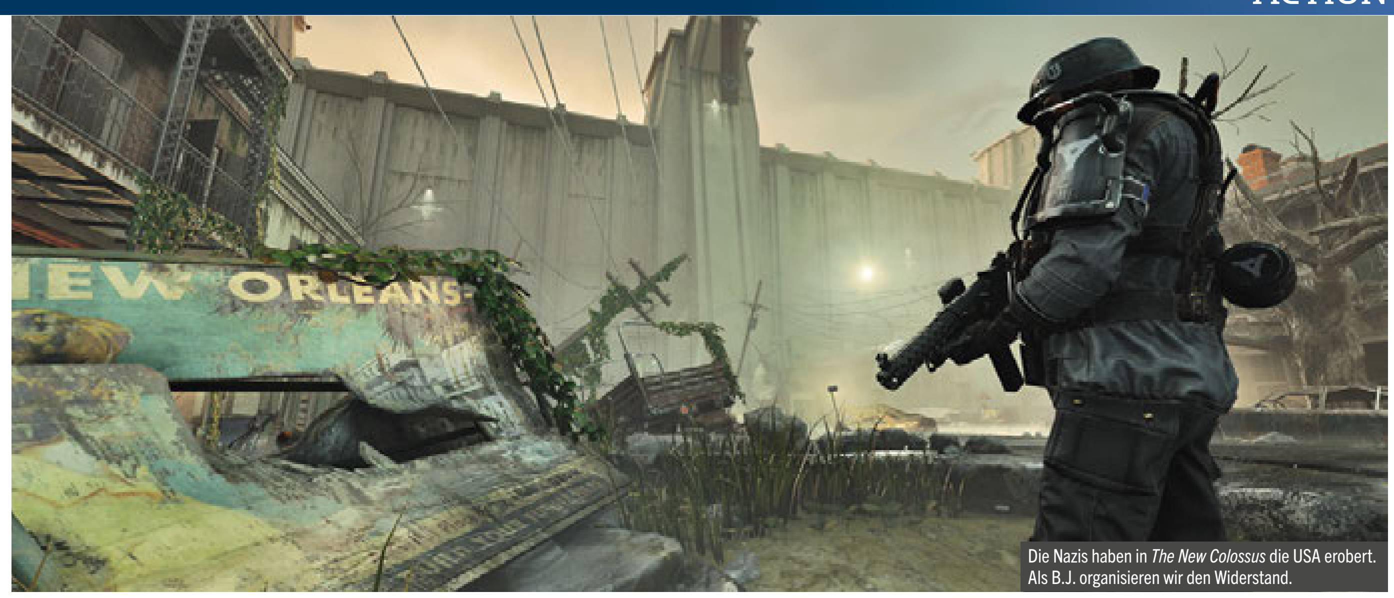
Schon wieder Koma

Der *The New Order*-Nachfolger schließt an die Ereignisse des ersten *Wolfenstein* von Entwickler Machine Games an: B.J. hat das Ende und den Kampf gegen General Totenkopf überlebt, wurde aber schwer verwundet. Sechs Monate später erwacht er aus dem Koma – mit langem Bart und inneren Verletzungen. Zeit zum Ausruhen bleibt nicht, denn die Regime-Soldaten greifen unter Führung von Frau Engel das Rebellen-U-Boot an, auf dem B.J. seine Reha verbringt.

Optisch und spielerisch wagt Machine Games mit *Wolfenstein 2: The New Colossus* keine Experimente. Die Grafik hat sich trotz starker id-Tech-6-Engine nur in Details verbessert, das Gameplay ist von der ersten Sekunde an vertraut. Obwohl B.J. zu Beginn im Rollstuhl sitzt, ändert sich nichts an der Steuerung – er ist lediglich etwas schwerfälliger unterwegs und kann keine Leitern hochklettern. Weil beim Ballern Rüstungs- und Gesundheitswerte immer noch in Rekordzeit sinken, wenn euch die Gegner im Visier haben, lohnt es sich, Gebrauch von den Fallen im



Die abstoßende Frau Engel kehrt zurück und stellt bereits im E3-Trailer ihren grenzenlosen Sadismus zur Schau.



Die Nazis haben in *The New Colossus* die USA erobert. Als B.J. organisieren wir den Widerstand.

Level zu machen. Mit Mikrowellen grillt ihr die Nazis in wenigen Sekunden, sie explodieren effektreich – und sehr blutig. Für *Wolfenstein 2: The New Colossus* dürfte die USK-Freigabe ab 18 Jahren eine Formalität sein, der Ego-Shooter ist wieder ausgesprochen brutal. Wegen der Nazi-Symbolik erscheint das Spiel in Deutschland und Österreich aber genau wie der Vorgänger nur in geschnittener Form – ohne Hakenkreuze, NS-Runen oder englische Sprachausgabe.

Bewährte Stärken, wenig Neues

Sieben Schwierigkeitsgrade gibt es ingesamt, wir spielten auf dem dritten „Bring 'em on“. Nach dem einmaligen Durchspielen von *Wolfenstein 2: The New Colossus* wird eine ultraharte Stufe namens „Mein Leben“ in Anspielung auf eine bekannte Adolf-Hitler-Persiflage freigeschaltet. Skill-Herausforderungen sollen einen dazu bringen, auch mal zu schleichen, eine bestimmte Anzahl Kopftreffer zu erzielen oder Nahkampfangriffe mit der neuen Axt auszuführen. *Wolfenstein 2: The New Colossus* vergibt für den erfolgreichen Abschluss dieser Herausforderungen neue Perks, so wie man das aus *The New Order* kennt. Über ein weitergehendes Upgrade-System, durch das B.J. etwa höher springen kann, hüllte Machine Games noch den Mantel des Schweigens, bestätigte aber dessen Existenz.

Echte Neuerungen müssen wir auf der E3 2017 mit der Lupe suchen. Die Demo endet sogar mit einer ähnlichen Szene wie der allererste Level des Vorgängers. Nur dass diesmal eben Frau Engel statt Totenkopf die Zügel in der Hand hat und es mit Sigrun, Frau Engels Tochter (links unten im Bild), eine interessante neue Figur aufseiten der Bösen gibt. Andere alte Bekannte aus *The New Order* kehren zurück: Anya, Caroline, selbst einer der beiden Gefährten Wyatt oder Finch tauchen wieder auf; bei Letzteren wählt ihr vor Spielstart aus, für wessen Rettung ihr euch in Teil 1 entschieden habt.

Große Zukunftspläne

Wolfenstein 2 hat zumindest kleine Verbesserungen am Gameplay im Gepäck. So ist es nun möglich, beim Akimbo-Stil mit zwei Waffen beliebige Schießprügel zu mischen, also etwa Schrotflinte und Pistole. Darüber hinaus sammelt B.J. neuerdings am Boden liegende Munition, Rüstungs-Items und Medipacks selbstständig auf, wenn er drüberläuft. Im Spielverlauf erhält B.J., der inzwischen als „Terror-Billy“ zu einiger Berühmtheit gelangt ist und in den lustigen Dialogen zwischen Regime-Soldaten erwähnt wird, eine mächtige neue Kampfrüstung. Welche Fähigkeiten der mechanische Körperpanzer verleiht, darüber schwieg sich Machine Games auf der E3 noch aus.

Dafür gab man das Versprechen ab, *Wolfenstein 2: The New Colossus* würde eine Spur mehr Freiheit in Sachen Leveldesign erhalten. Von Open-World-Spielen abgeguckt scheint die Möglichkeit, mit dem Rebellen-U-Boot unterschiedliche Standorte anzusteuern, um dort Missionen zu erledigen. Zwar ist die Story-Kampagne grundsätzlich linear, allerdings soll so das wilde Herumspringen zu Standorten auf der ganzen Welt nachvollziehbarer wirken – und nebenbei könnt ihr dadurch an bereits besuchte Orte zurückkehren, um noch liegen gelassene Sammelgegenstände zu suchen. Von denen soll es ingesamt mehrere Hundert geben. Es gibt also viel zu tun für Fans der Serie – auch weil Machine Games bereits laut über Wolfenstein 3 nachdenkt.

Wolfenstein 2: The New Colossus erscheint auch als 100 teure Collector's Edition inklusive „Terror Billy“-Actionfigur. In dieser Edition ist auch ein Season Pass enthalten, den man ansonsten separat für 20 Euro hinzukaufen kann. Welche Inhalte der Season Pass enthält, ist noch nicht bekannt. ❑

PETER MEINT



„Ein Nachfolger, so wie man ihn sich wünscht.“

Wolfenstein 2: The New Colossus ist das vielleicht unspektakulärste, aber möglicherweise auch konsequenteste Sequel, das mir bisher untergekommen ist. Entwickler Machine Games plant keine großen neuen Features, kein drastisch verändertes Szenario, es gibt keine wesentlich aufgebohrte Grafik oder interessante neue Gameplay-Mechaniken. Nein, der *The New Order*-Nachfolger setzt einfach nur die Geschichte fort (inklusive kesser Sprüche und viel Selbstironie), nimmt minimales Feintuning am Spielablauf vor und spielt sich damit für Kenner des Vorgängers sehr angenehm und vertraut. Einfach so weitermachen, Mr. Blazkowicz!


The New Colossus soll 3 Stunden Cutscenes bieten, für die etwa 100 Darsteller zum Einsatz kamen.

Das Kamera-Motiv zieht sich durch den Trailer und wird wohl auch im Spiel eine große Rolle spielen.

The Evil Within 2

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Tango Gameworks
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 13. Oktober 2017

Von: Paula Sprödefeld

Noch in diesem Jahr dürft ihr euch wieder mit Sebastian Castellanos in die grauenvolle Welt von *The Evil Within 2* stürzen.

Nach *Resident Evil 7* und *Outlast 2* erwartet euch im Herbst dieses Jahres ein weiteres Survival-Horror-Spiel: *The Evil Within 2*. Am Freitag, dem 13. Oktober 2017, soll das Spiel von Tango Gameworks und Altmeister Shinji Mikami für PC, PS4 und Xbox One erscheinen.

Drei Jahre nach dem ersten Teil, der mit einer großartigen Atmosphäre überzeugte, bei dem die Story aber ein wenig hakte, schlüpft ihr wieder in die Rolle von Sebastian Castellanos. Nach den Ereignissen des ersten Teils verlor er seinen Job und sein Leben zerbrach. Jetzt findet er heraus, dass seine totgeglaubte Tochter Lily noch am Leben ist, und will sie retten. Der Schauplatz ist in *The Evil Within 2* die zerfallende Stadt Union, deren Kern Lilys Geist ist. Ihr werdet euch durch gewohnt einengende Umgebungen kämpfen, aber diesmal auch weite, erkundbare Gegenden vorfinden – natürlich voll von widerwärtigen Monstern. Was die vielen Kamera-Anspielungen durch Sounds, Kameralinsen-Pupillen und einen Gegner namens Obscura im Trailer andeuten sollen, ist zwar noch nicht klar, trotzdem ist die Hoffnung groß, dass *The Evil Within 2* mit einer großartigen Story daherkommt.

Renaissance des Survival-Horrors

Nachdem *Resident Evil 7* und auch *Outlast 2* dieses Jahr bereits großen Erfolg feierten und mit *Agony* und *Visage* auch interessante Indie-Horrorspiele im Jahr 2017 rauskommen, darf sich *The Evil Within 2* in guter Gesellschaft fühlen. Shinji Mikami, der Erfinder des *Resident Evil*-Franchises, ist auch beim zweiten Teil von *The Evil Within* dabei und ließ verlauten, dass die Story diesmal noch spannender und intensiver sein wird. Neu wird ein Kommunikator sein, mit dem Sebastian Castellanos mit der realen Welt kommunizieren kann. Auch soll das Gerät als Union-Stadtführer dienen und den Weg von Lily, Castellanos Tochter, nachverfolgen können.

Die guten Seiten, die den ersten Teil ausgemacht haben und die neuen, überarbeiteten Aspekte, die in *The Evil Within 2* einfließen, werden euch und den Detektiv-Fähigkeiten von Sebastian Castellanos einiges abverlangen. Ihr könnt auf jeden Fall gespannt sein! ❑



Der Kommunikator ist ein neues Tool, mit dem Castellanos mit der realen Welt sprechen kann.

PAULA MEINT



„Widerliche Monster und mehr zu erkunden? Sign me up, Sir!"

Schon der erste Teil von *The Evil Within* war ein grausiges Vergnügen, das zwar im letzten Drittel ein wenig an Zugkraft verloren hat, aber im Großen und Ganzen überzeugen konnte (mit einer glatten 90 ist nicht zu spaßen!). Das Spiel gab den Kick-off für eine neue Generation der Horrorspiele, die sich nicht nur ums bloße Erschrecken, sondern auch um eine spannende Story dahinter bemühten. *The Evil Within* war von Anfang an als Franchise geplant und jetzt ist endlich Teil 2 im Anmarsch. Ich bin gespannt, ob Mikami Wort hält und die Story diesmal ein wenig besser bis zum Ende des Spiels durchgezogen wird. Der Trailer lässt mir als Horror-Fan zumindest schon mal das Herz aufgehen.

Bekannte Klassen, neue Spezialisierungen: Die Arkusakrobat-Spezialisierung erweitert das Sortiment der Jäger.

Destiny 2

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bungie/Vicarious Visions/High Moon Studios
Publisher: Activision Blizzard
Termin: 24. Oktober 2017

Destiny 2 erscheint auch für PCs und ist in 4K eine echte Wucht.

Von: David Bergmann

Der Loot-Shooter *Destiny 2* der *Halo*-Macher von Bungie erzählt von Neuanfang und lässt alle Spieler bei null anfangen. Erspielte Ausrüstung und Fähigkeiten aus dem Vorgänger werden nicht übernommen. Der perfekte Zeitpunkt zum Einstieg für PC-Spieler. Aber lässt sich das auf Konsolen hochgelobte Shooter-Gameplay von *Destiny* überhaupt auf Maus und Tastatur übertragen? Wir haben eine Story-Mission, einen Strike und ein PvP-Gefecht auf PC gespielt und sagen: nein. *Destiny 2* wirkt am PC fast wie ein anderer Shooter – wie ein guter. Die Möglichkeiten für schnelle und hektische Bewegungen fühlen sich für erfahrene Spieler des vergleichsweise trägen *Destiny* zunächst äußerst ungewohnt an, dafür bekommen PC-Spieler das Shooter-Handling, das sie suchen. Nach etwas Eingewöhnung gehen Kopfschüsse ebenso treffend und befriedigend ins Ziel wie mit einem Gamepad. Durch die erhöhte Reaktionsschnelligkeit spielt sich *Destiny 2* auf PC gefühlt etwas flotter – und das funktioniert blendend.

Optischer Genuss

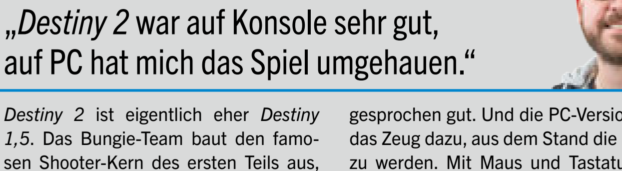
Vor allem aber sieht es fabelhaft aus. Wir sahen *Destiny 2* in 4K und bei 60 Bildern pro Sekunde (die Bildrate der finalen Version soll nicht limitiert sein) und hier naht eines der Grafik-Highlights des Jahres. Schon auf Konsolen sieht der Bungie-Shooter toll aus – und aus der PC-Hardware holen die für die Umsetzung kooperierenden Teams von Bungie und Vicarious Visions noch eine ganze Menge mehr heraus. Texturen, Charakterdetails, Wettereffekte – beim direkten Vergleich zur (nach wie vor sehr schmucken) PS4-Pro-Fassung hat die PC-Adaption deutlich die Nase vorn. Und sie lief butterweich.

Auch das Optionsmenü erweckte nicht den Eindruck einer hastigen Konsolen-Portierung, sondern ist gut bestückt. Anisotrope Filterung, Ambient Occlusion, Motion Blur, Anti-Aliasing, einzeln regulierbare Qualitätsstufen unter anderem für Charakter-, Umgebungs- und Pflanzen-Details, anpassbare Tiefenschärfe und mehr lassen viel Raum für Anpassungen. Schmerzlich vermisst wurde allerdings die Möglichkeit, das Sichtfeld zu justieren. Die Entwickler versicherten uns auf Nachfrage allerdings, dass ein „Field of View"-Regler noch den Weg ins Spiel findet.

Einziger Wermutstropfen: PC-Spieler müssen länger warten. Für Playstation 4 und Xbox One erscheint *Destiny 2* bereits am 6. September. Der Release der PC-Fassung ist für den 24. Oktober (exklusiv über Blizzards battle.net) geplant. Das Bungie-Team möchte sich die nötige Zeit nehmen, um eine runde PC-Portierung abzuliefern. Sofern dieses Versprechen auch eingelöst wird, nehmen wir nach „Pleiten, Pech und Pannen"-Releases wie bei *The Division* die längere Wartezeit gerne in Kauf. Wer skeptisch ist, bekommt übrigens noch vor Release die Möglichkeit zum Anspielen. Bungie kündigte bereits eine Open Beta an. Auf Konsolen startet die offene Testphase am 21. Juli. Auch hier müssen PC-Fans allerdings etwas länger warten. Nach aktuellen Informationen soll der Startschuss für die battle.net-Beta zu *Destiny 2* Ende August erfolgen. Einen genauen Termin gibt's noch nicht. ❑



Der Turm liegt in Trümmern: *Destiny 2* zwingt die Hüter zum Neuanfang und bringt uns dabei auf vier neue Welten.



DAVID MEINT

„*Destiny 2* war auf Konsole sehr gut, auf PC hat mich das Spiel umgehauen."

Destiny 2 ist eigentlich eher *Destiny 1,5*. Das Bungie-Team baut den famosen Shooter-Kern des ersten Teils aus, ohne Grundlegendes zu ändern. Außerdem gibt's schöne Versprechen unter anderem zu einer stärkeren Story, die sich derzeit aber noch nicht überprüfen lassen. Was ich gespielt habe, gefällt mir als *Destiny*-Fan der ersten Stunde ausgesprochen gut. Und die PC-Version hat das Zeug dazu, aus dem Stand die beste zu werden. Mit Maus und Tastatur bei 60 fps spielen sich die Sci-Fi-Gefechte einfach deutlich besser. Auf dem Anspiel-Event wollte ich jedenfalls gar nicht mehr zurück zur Fassung für Sonys PS4. Jetzt muss ich nur noch meinen Clan zum System-Wechsel überreden …

Die Zombies in *Fortnite* sind rein optisch kaum ernst zu nehmen, aber einige von ihnen können zum Problem für euch oder eure Basen werden.

Fortnite

Genre: Action
Entwickler: Epic Games
Publisher: Epic Games
Termin: 25. Juli 2017, 2018 (Free2Play)

Von: Emily Schuhmann, Wolfgang Fischer und Matti Sandqvist

Fast jeder hat Erfahrung im Bauen von Festungen, sei es mit Kissen im Wohnzimmer oder mit Brettern im Wald aus der Kindheit. *Fortnite* überträgt dieses Konzept in die virtuelle Welt.

Kindern fällt es leicht, die nötige Fantasie aufzubringen, um aus einer zwischen zwei Stühlen gespannten, kuscheligen Decke eine dicke Steinmauer entstehen zu lassen. Die meisten verlieren diese überschäumende Vorstellungskraft mit den Jahren. Die Jungs und Mädels von Epic Games wollen mit *Fortnite* diesem Gefühl aus der Kindheit neues Leben einhauchen. Das Spiel ist mittlerweile mehrere Jahre in Entwicklung und World Wide Creative Director Donald Mustard erklärt, dass in dieser langen Zeit viele Ideen aufkamen, verworfen und weiterentwickelt wurden. „Man habe Fehler gemacht, das Spiel und seine Macher aber wuchsen daran", so Mustard.

Epic Games veränderte sich im Laufe der letzten Jahre vom reinen Entwickler zum Eigenverleger. Das erforderte ganz neue Strukturen und Abteilungen, die vorher nicht nötig waren. Momentan arbeitet das Unternehmen mit Studios überall auf der Welt an sechs extrem unterschiedlichen Spielen. Vom MOBA *Paragon*, über das Mobile Game *Battle Breakers*, bis hin zum genannten *Fortnite*. Bei einem kürzlich stattgefundenen Event zeigte das von den Entwicklern als Coop-Action-Building Game kategorisierte Spiel, was es zu bieten hat.



Kommunikation ist das A und O im Spiel. Um sich miteinander verständigen zu können, gibt es eine Auswahl von Aussagen per Schnellauswahl.

Wolkig mit Aussicht auf Zombies

Die Räumlichkeiten von Epic Games in Berlin lockten mit neuen Details zu diesem nächsten großen Projekt, in dessen Genuss bisher nur die glücklichen Alpha-Spieler kamen. Neben ein paar Stunden Spielspaß konnten sich die anwesenden Journalisten auch über Gespräche mit einigen Entwicklern freuen, deren Leidenschaft für ihre Arbeit wirklich ansteckend war. Ebendiese teilweise schon kindliche Freude ist das Herzstück von *Fortnite*.

Schauplatz ist unsere Welt in einer nahen Zukunft, zumindest finden sich auf den Straßen noch keine fliegenden Autos. Stattdessen durchziehen violette Stürme die Landschaft und bringen einige unangenehmen Gesellen mit sich: Zombies. Was der Auslöser dieser merkwürdigen Wetterphänomene plus Untotendreingabe ist, bleibt ungeklärt. Klar ist nur, dass die Menschheit sich gegen diese Dinger irgendwie zur Wehr setzen muss. Eure Aufgabe ist es, den Widerstand gegen diese unvorhersehbare Katastrophe zu organisieren.

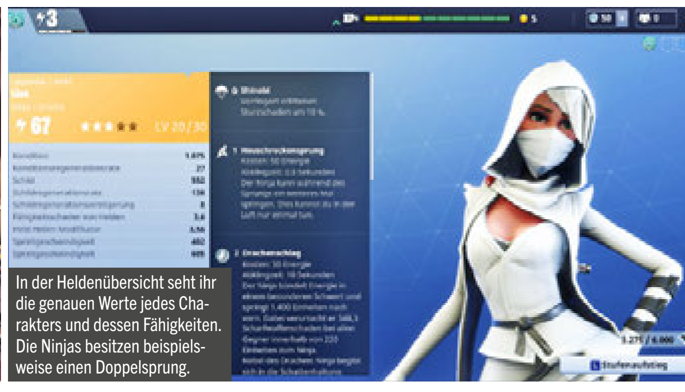
Nach einer Einführung in die Bewegungssteuerung mit Controller oder Maus und Tastatur trefft ihr auf eure ersten Gegner. Das Arsenal in *Fortnite* lässt sich in zwei Kategorien aufteilen: Fernkampf und Nahkampf. Während euch im Fernkampf verschiedenste Pistolen und Gewehre zur Verfügung stehen, könnt ihr im Nahkampf anrennende Zombiehorden mit Schwertern oder Hämmern den Garaus machen. Abgesehen vom Umgang mit diesen netten Spielzeugen gibt es aber noch einen zweiten Bereich, in den ihr euch reinfuchsen müsst: den Bau-Modus. Denn das Herzstück des Spiels sind die Befestigungsanlagen und Fallen, die ihr teilweise im Eiltempo hochziehen müsst.

Bewaffnet mit dem Skizzenblock

Zum Bauen pausiert das Spiel nicht, ihr könnt fließend zwischen den beiden Modi wechseln und so in einem Moment ein Monster mit einer Kugelsalve schwächen und ihn dann in eure frisch errichtete Falle laufen lassen, aus der es für ihn kein Entkommen gibt. All diese Grundmechaniken erklärt euch das Spiel in den ersten Leveln. Das Kampfsystem ist dabei eindeutig der einfachere Bereich. In der klassischen Third-Person-Ansicht legt ihr euch mit den über 15 verschiedenen Zombietypen an und habt dabei die Qual der Wahl, wenn es



Fallen lassen sich je nach Typ an verschiedenen Stellen platzieren. Manche brauchen eine Wandbefestigung, andere könnt ihr auf dem Boden oder an der Decke aufbauen.



In der Heldenübersicht seht ihr die genauen Werte jedes Charakters und dessen Fähigkeiten. Die Ninjas besitzen beispielsweise einen Doppelsprung.

um euer Werkzeug geht. Vom futuristischen Laser-Katana bis hin zum Scharfschützengewehr ist alles vertreten. Die Waffen nutzen sich im Laufe der Zeit jedoch ab. Nur wenn ihr deren Bauplan besitzt, könnt ihr sie reparieren oder nachbauen. Zusätzlich braucht ihr auch noch die entsprechenden Rohstoffe, die ihr überall in der Welt findet.

Auch für das Bauen sind diese Materialien essenziell. Jede Struktur, seien es Wände, Böden oder Treppen, lassen sich aus verschiedenen Ressourcen herstellen und sind dadurch unterschiedlich widerstandsfähig. Aber nicht nur diese Entscheidung müsst ihr in *Fortnite* in Sekunden treffen. Wo soll diese Mauer hin? Ist eine Falle hier oder doch eher dort drüben sinnvoll? Außerdem stehen nicht nur Standard-Bauelemente zur Verfügung. Im Bearbeiten-Modus könnt ihr viele Teile auch noch mit Fenstern oder Türen versehen und habt so nahezu unendlich viele Möglichkeiten.

Keine Langeweile

Beweisen könnt ihr euer Geschick mit Schwert, Pistole und Zeichenbrett in unzähligen, abwechslungsreichen Missionen. Mal müsst ihr eure Basis vor Wellen von Feinden schützen, ein anderes Mal braucht ein Wissenschaftler namens Lars dabei Hilfe, seinen Van zum Fliegen zu bringen. Bisher gibt es vier große Szenarien, die alle stets aus drei Gebieten bestehen: Natur, Vorstadt und Stadt.

Dank prozedural generierter Levels könnt ihr eine Mission wiederholen und euch dabei dennoch in einem ganz neuen Gebiet wiederfinden. Die Entwickler haben auf diesen Aspekt großen Wert gelegt und ein Programm entwickelt, das Puzzlestücke zu immer neuen Umgebungen zusammensetzen kann. Für die Zukunft ist es auch nicht ausgeschlossen, dass weitere neue Weltenbausätze gibt, da das System jetzt funktioniert und nur mit neuen Teilen gefüttert werden muss. Durchaus wünschenswert, da die Welt durch fehlende Varianz momentan doch schnell etwas dröge wirkt.

Die Kette von Hauptquests, die euch in all diese Levels führt, soll insgesamt bis zu 300 Stunden Beschäftigung bieten. Ihr habt dabei immer die Wahl, ob ihr euch als einsamer Wolf oder mit Spielerunterstützung an einer Aufgabe versuchen wollt. Zwar sind die Missionen allein machbar und skalieren je nach Spielerzahl, aber je mehr Mitspieler, desto lustiger und einfacher. Mit einer Vierergruppe habt ihr auch den vollen Zugriff auf alle vier verfügbaren Klassen.

Mehr Risiko, mehr Spaß

Statt für individuelle Charaktere entschied man sich bei Epic für ein Heldensystem. Diese Helden haben Namen, besitzen Werte, ein festgelegtes Äußeres und eine Klasse. Jeder Spieler beginnt mit einem Soldaten. Diese sind Spezialisten mit Schusswaffen aller Art und sind für den Löwenanteil des Schadens verantwortlich. Fabrikanten konzentrieren sich hauptsächlich auf die Bauarbeiten, die bei den Missionen anfallen. Im Laufe des Spiels lassen sich noch zwei weitere Klassen freischalten. Ninjas sind Meister der Klingen und können sich extrem schnell fortbewegen. Zuletzt wären da noch die Grenzgänger, die besonders gut im Sammeln von Ressourcen sind. Jede Klasse trägt etwas zu einer gelungenen Teamkomposition bei, deswegen macht das Spiel in einer Gruppe nicht nur mehr Spaß, sondern ist auch effektiver.

Schließt ihr Missionen erfolgreich ab, erhaltet ihr Punkte, die ihr in verschiedenen Talentbäumen verteilen könnt. Neben den beiden schon genannten Klassen Ninjas und Grenzgänger könnt ihr dort auch allerlei andere nützliche Fähigkeiten und Funktionen freischalten. Abgesehen von dieser Währung belohnt man euch auch immer mal wieder mit sogenanntem V-Zaster, der Echtgeldwährung von *Fortnite*. Damit lassen sich im Laden Beutekisten kaufen, die dann neue Helden, unterstützende Überlebende für eure Basis, Waffenbaupläne und dergleichen enthalten können. Statt um klassische Truhen handelt es sich bei diesen Behältern um Lama-Piñatas.

Risiko mit Potenzial

Ein wichtiger Punkt in dem gesamten Konzept ist das gemeinsame Spielen. Nicht umsonst lautet die interne Beschreibung des Projekts „Beute, Sturm, Monster, Forts und Freunde". Der Fokus liegt ganz klar auf diesem letzten Wort. Damit steht und fällt vermutlich auch der Erfolg des Spiels. Die Grafik, das Bauen, das Kämpfen – alles ist stimmig, aber am Ende wird es darauf ankommen, wie die Spieler damit umgehen. Auch wenn es die Option gibt, mit zufälligen Spielern zu kooperieren, entspricht das doch eher nicht den eigentlichen Gedanken des Spiels. Die Freude am Bauen und Verteidigen einer Basis kann einfach nicht so richtig ohne Menschen aufkommen, die man anpöbeln kann, weil sie ein Bauteil falsch platziert haben oder ihr Hinterteil doch jetzt bitte endlich zur nächsten Questmarkierung schwingen sollen.

Bereits ab dem 25. Juli könnt ihr ins Spiel stürzen. Das gilt aber vorerst nur, wenn ihr bereit seid, dafür Geld in die Hand zu nehmen. Voraussichtlich vier verschiedene Pakete ermöglichen euch den Zugang zu dieser Early-Access-Phase. Erst Anfang 2018 soll sich *Fortnite* dann zum tatsächlich angedachten Free2Play-Titel wandeln. Außerdem haben die Entwickler noch einige Ideen in der Hinterhand, die *Fortnite* dauerhaft reizvoll machen sollen. ❑

Auf dieser Übersichtskarte seht ihr eure momentan verfügbaren Missionen und deren Ziele.

WOLFGANG MEINT

„*Fortnite* lässt Kindheitserinnerungen aufleben und erschafft neue!"

Das Bauen von Forts mit Freunden von der echten in die digitale Welt zu verschieben, stimmt auf eine gewisse Art gleichzeitig fröhlich und traurig. Videospiele sind eine wunderbare Sache, aber es gibt einfach auch Dinge, die in der Realität besser aufgehoben sind. *Fortnite* ist eine tolle Idee, aber das Spiel selbst kann noch so gut sein, es kommt im Endeffekt darauf an, wie die Spieler damit umgehen. Für bestehende Freundschaften stellt *Fortnite* sicher eine tolle Möglichkeit dar, selbst über große Distanzen hinweg gemeinsam Spaß zu haben und vielleicht lernt man beim gemeinsamen Zombieverprügeln auch den einen oder anderen Menschen kennen, der später zum Freund wird.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE, Motive, Criterion
Publisher: Electronic Arts
Termin: 17. November 2017

Commander Iden Versio kämpft nach dem Tod des Imperators mit ihrem Inferno Squad um den Erhalt des galaktischen Imperiums.

Star Wars: Battlefront 2

Eine packende Kampagne und Multiplayer über alle *Star-Wars*-Epochen. Wir haben beide Spielmodi auf der E3 erstmals gespielt.

Von: Oliver Nitzsche/Matthias Dammes

Das Imperium ist geschlagen: Der zweite Todesstern liegt in Trümmern, Imperator Palpatine ist tot und auch Darth Vader hat sein Ende gefunden. Die verbleibenden imperialen Truppen versuchen nach der Schlacht von Endor krampfhaft ihre letzten Reserven zu mobilisieren. Für Iden Versio, die Protagonistin der Singleplayer-Kampagne ist das eine Zeit, in der sie glänzen kann. Als Anführerin der Elitetruppe Inferno Squad hat sie die beste militärische Ausbildung absolviert, die das Imperium zu bieten hat.

Tie-Fighter vs. X-Wing

Unsere Anspielsession auf der E3 beginnt mit einem kurzen Cinematic-Clip. Wir treffen Idens Vater, einen hoch dekorierten imperialen Offizier auf seinem Sternenzerstörer, der Dauntless. Bei ihm ist eine mysteriöse Gestalt in roter Gewandung, die uns nur als der „Messenger" vorgestellt wird. In einem Gänsehaut-Moment teilt uns ebendiese Figur die letzten Befehle des toten Imperators mit: Operation Cinder (dt. Zunder) soll eingeleitet werden. Es ist an uns, die verbliebenen loyalen Truppen zu sammeln, um hart gegen die Rebellen zurückzuschlagen.

Doch gerade die kommen uns offenbar zu vor. Um unseren Sternenzerstörer zu kapern, bricht eine Rebellenflotte aus dem Hyperraum hervor. Ab jetzt müssen wir selber ran! Wir schwingen uns an Bord unseres Tie-Fighters und schlagen die Angreifer zurück. Solche Raumkämpfe sollen in der Kampagne vermehrt auf uns warten. Schließlich ist Iden Versio auch ein echtes Flieger-Ass! Mit Laserfeuer und Protonentorpedos erledigen wir einige X-Wings, weichen dem Feinbeschuss sowie umherfliegenden Trümmern aus und zerlegen sogar einen Blockade Runner.

Wir kommen an Bord

Das nächste Ziel unseres Tie-Fighters ist der Hangar des Rebellenflaggschiffs. In einer kurzen Sequenz zerlegen wir die verbleibenden Raumjäger noch bevor sie überhaupt abheben können. Anschließend geht es für uns nahtlos in den Bodenkampf über. Mit den restlichen Rebellensoldaten im Hangar machen wir kurzen Prozess. Ein Detail fällt uns hier bei



In der Kampagne mischen wir auch im Tie-Fighter in epischen Raumschlachten mit.



Meister Yoda und Darth Maul sind nur zwei der zahlreichen Helden im Mehrspieler-Modus.

Nach der Raumschlacht entern wir das feindliche Flaggschiff und führen den Kampf am Boden fort.

den Gegnern besonders auf: Neben Menschen tummeln sich auch Aliens wie Twi'lek und Sullustaner unter den Rebellen.

Wir kämpfen uns also weiter durch den Bauch des Schiffes und lernen prompt einen unserer nützlichsten Begleiter kennen. Iden Versio kann nämlich auf eine kleine Sonde zurückgreifen, die sowohl Türen öffnen als auch Gegner lautlos um die Ecke bringen kann. Besonders gelegen kommt uns das Gadget an einer stark verteidigten Tür kurz vor dem Geschützraum. Hier haben wir die Wahl, uns mit Thermaldetonator und Blaster den Weg vorbei an einem schweren Geschütz zu kämpfen oder uns durch einen Nebengang zu schleichen. Wir wählen letzteren Weg, setzen unsere Sonde ein, um einen engen Korridor zu öffnen und überraschen die Verteidiger schließlich aus dem Hinterhalt.

Etwas spielerische Freiheit

Die meisten Missionen sollen sich auf verschiedenen Wegen lösen lassen – abhängig von eurem Spielstil und Idens Fähigkeiten. Diese lassen sich im Spielverlauf weiter verbessern. Auf der Maximalstufe kann es unsere Sonde dann nicht mehr nur mit zwei, sondern mit fünf Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Nachdem wir die Geschützbucht von Rebellen gesäubert und die Ionenbatterien des Schiffs lahmgelegt haben, endet unsere Anspielsession auch schon. Den kleinen Cliffhanger am Ende wollen wir euch an dieser Stelle lieber nicht spoilern.

Schlacht um Theed

Bei einem zweiten Besuch am Stand von Electronic Arts hatten wir dann auch noch die Gelegenheit, den Mehrspieler-Modus anzuspielen. Auf Naboo erlebten wir die Schlacht zwischen der Droidenarmee der Handelsföderation und der Klonkrieger der Republik. In zwei Phasen geht es zunächst in den Straßen von Theed und später im Königspalast heiß her. Neu ist dabei die Rückkehr der Klassen. Jeder Spieler wählt zwischen Assault, Heavy, Sniper und Offizier.

Überzeugt hat uns das neue Belohnungssystem, mit dem sich Spieler im Verlauf der Schlacht den Zugang zu Fahrzeugen, Spezialtruppen und Helden freischalten. Das wirkte wesentlich sinnvoller und weniger chaotisch. Von den Helden haben wir übrigens Darth Maul, Boba Fett, Rey und Han Solo im Einsatz gesehen. Die mächtigen Charaktere können mit ihren Spezialfähigkeiten besonders im Team den Ausgang einer Schlacht wenden, sind bei guter Zusammenarbeit der Gegner aber auch schnell besiegt. ❑



In der Schlacht um Theed geht es im 20 vs. 20 Kampf zwischen Separatisten und Republik heiß her.

MATTHIAS MEINT



„Eine Kampagne ganz nach meinem Geschmack."

Mein größter Kritikpunkt an *Star Wars: Battlefront* war die fehlende Kampagne. Ich empfand es als Schande und Verschwendung, dass die wundervolle Optik im bisher schönsten *Star-Wars*-Spiel nicht zum Erzählen einer Geschichte genutzt wurde. Mit dem Nachfolger ändert sich das jetzt zum Glück. Ich bin sogar regelrecht begeistert, dass sich die Entwickler trauen, mal eine *Star-Wars*-Story komplett aus der Sichtweise des Imperiums zu erzählen. Was wir bisher von der Kampagne gesehen haben, verspricht großartig zu werden. Ich hoffe nur, dass es dem Universum gerecht wird und nicht zu kurz ausfällt. Da mit Motive aber ein ganz eigenes Studio nur an der Kampagne arbeitet, bin ich guter Dinge.



Auf Wunsch können wir alleine oder mit bis zu drei Freunden im Online-Koop-Modus spielen.

Genre: Open-World-Action-Adventure
Entwickler: Undead Labs
Publisher: Microsoft Studios
Termin: Frühling 2018

State of Decay 2

Größer, besser und endlich mit Koop: Undead Labs erhört die Wünsche der Fans. **Von:** Felix Schütz

Zombies stellten schon im Vorgänger eine echte Bedrohung dar. Kämpfe zu vermeiden, lohnt sich!

Als das erste *State of Decay* vor vier Jahren erschien, kam es für viele Spieler aus dem Nichts, entwickelte sich dann aber rasant zu einem echten Überraschungshit! Eilig wurde ein Nachfolger angekündigt, der jedoch ursprünglich ein MMOG, also ein Online-Survial-Spiel werden sollte. Diese Pläne hat Undead Labs zum Gück wieder verworfen. Stattdessen präsentierten sie auf der E3 ein Spiel, das sich stark am ersten Teil orientiert, wenn auch mit vielen Neuerungen und Verbesserungen.

Konsequente Weiterentwicklung

Auch in *State of Decay 2* wird der Spieler eine offene, detailliert gestaltete Welt irgendwo in den USA erkunden, inklusive weitläufiger Landstriche, Wälder, Städte und natürlich massenhaft Zombies, die uns an jeder Ecke ans Leder wollen. Diesmal ist man nicht auf einer, sondern auf gleich drei Maps unterwegs, jede davon so umfangreich wie das komplette Vorgängerspiel.

Anstatt einen bestimmten Helden zu steuern, übernimmt man die Verantwortung über eine ganze Gruppe, aus der man sich seine aktive Spielfigur einfach aussucht. Wer mag, kann alleine spielen oder bis zu drei Freunde einladen und so gemeinsam im Koop-Modus loslegen – einen PvP-Modus gibt es allerdings nicht. Wie im Vorgänger muss man die Umgebung erkunden, Zombies ausweichen oder bekämpfen, Rohstoffe, Waffen, Nahrung und Medizin sammeln und das Zeug anschließend zurück in die eigene Basis schaffen. Letztere baut man mit der Zeit immer weiter aus, damit weitere Überlebende dort Schutz finden können. In *State of Decay 2* soll es deutlich mehr RPG-Elemente, moralische Entscheidungen, Dynamik und Beziehungsgeflechte innerhalb der Gruppe geben. Auch technisch geht's vorwärts: Anstelle der Cryengine 3 setzt Undead Labs diesmal auf Unreal Engine 4. ❑

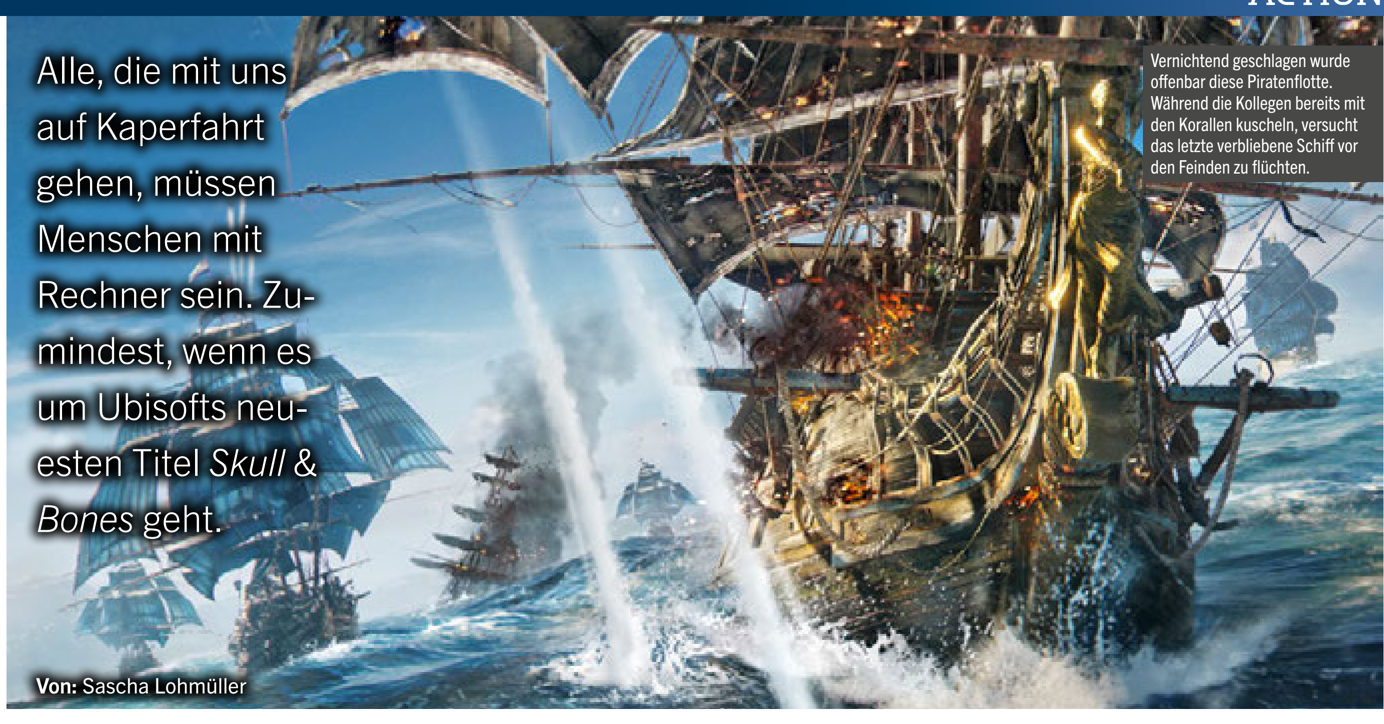
FELIX MEINT

„Genau so hatte ich mir eine Fortsetzung vorgestellt!"



Was bin ich erleichtert, dass die Entwickler von dem Plan abgerückt sind, aus dem neuen *State of Decay* ein MMOG zu machen! Denn der Vorgänger war ein echter Rohdiamant, der mir zwar einen Heidenspaß gemacht hat, aber noch viel Raum für Verbesserungen ließ – besonders bei den Charakteren, dem Basisbau und den Rollenspielelementen. Umso schöner, dass *State of Decay 2* nun in diesen Punkten kräftig nachlegen will! Auch der Koop-Modus zeigt, dass die Entwickler auf die Wünsche ihrer Fangemeinde gehört haben. Von der Umstellung auf Unreal Engine 4 erhoffe ich mir außerdem deutlich weniger Bugs als im Vorgänger und, wenn ich mir noch was wünschen darf, auch ein präziseres Kampfsystem. Ich freu mich drauf!

Rollenspiel: Der Ausbau der Heimatbasis und die Verwaltung der Überlebendengemeinde sollen in *State of Decay 2* deutlich aufgewertet und umfangreicher ausfallen.



Vernichtend geschlagen wurde offenbar diese Piratenflotte. Während die Kollegen bereits mit den Korallen kuscheln, versucht das letzte verbliebene Schiff vor den Feinden zu flüchten.

Skull & Bones

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Ubisoft Singapore
Publisher: Ubisoft
Termin: Herbst 2018

Die Hype-Zeit der Piraten ist eigentlich seit einigen Jahren vorbei, spätestens seit Johnny Depp seine Rolle als Jack Sparrow völlig totgenudelt hat. Nichtsdestrotz haben wir uns eines seit *Black Flag* immer gewünscht: mit Fregatte und Co. in einem eigenen Spiel auf Kaperfahrt gehen. Dank *Skull & Bones* ist diese Wartezeit nun bald vorbei.

Entwickelt wird der taktische Action-Titel bei Ubisoft Singapore und steckt euch in die Haut eines Piratenkapitäns, der den Indischen Ozean unsicher macht. Euren Kutter schifft ihr dabei durch eine persistente Online-Welt, die ihr mit anderen Spielern teilt. Ihr könnt allerdings auch allein durch die Gegend schippern, nur wer es möchte, schließt sich mit anderen Freibeutern zusammen. Das Ziel ist ebenso simpel wie schwer zu erreichen: Ihr sollt euch eine goldene Nase zusammenrauben und euch nebenbei zum berüchtigtsten und mächtigsten Piratenkapitän aufschwingen. Übrigens: Falls wir die Szenen im Hintergrund der E3-Pressevorführung richtig deuten, dürft ihr euch sogar in einem Schiffseditor austoben. So mit Spoilern, Unterbodenbeleuchtung und Lachgaseinspritzung. Vielleicht.

Da all das unfassbar schwammig klingt, haben die Entwickler im Rahmen der Ubisoft-Pressekonferenz schon einmal einen kurzen Ausblick auf einen der 5vs5-Spieler-PvP-Modi gegeben. Ziel hierbei ist es, auf dem nassen Schlachtfeld möglichst viel Loot einzusammeln, ohne dabei von der Konkurrenz zu Sägespänen zerschossen zu werden. Um euch möglichst klug auf dem Schlachtfeld zu positionieren, nutzt ihr aber nicht nur den Wind, sondern auch die Stärken und Schwächen der einzelnen Schiffsklassen. Die einen verfügen über bessere Panzerung, die anderen über mehr Kanonen, wiederum andere feuern weiter oder besitzen einen handlichen Rammbock. Passend zum Setting könnt ihr Schiffe, denen ihr die Takelage zusammengeschossen habt, natürlich auch entern. Wie im Trailer zu sehen war, bringt das auch kämpferische Vorteile, da die Schiffshülle als Belohnung zu 50 Prozent repariert wird. Dauert die Seeschlacht zu lange, tauchen irgendwann KI-gesteuerte Piratenjäger auf, gegen die ein Kampf aussichtslos ist. Nun heißt es: Beine in die Hand nehmen … oder eher Segel in den Wind halten … und mit möglichst vielen intakten Schiffen fliehen.

Interessierte können sich ab sofort auf der offiziellen Webseite www.skullandbonesgame.com für die bald startende Beta anmelden. Erscheinen soll der Titel im Herbst 2018 für PC, PS4 und Xbox One. ❑

SASCHA MEINT



„Mit einer Solo-Kampagne wäre es mir noch lieber …"

Dass ich irgendwann einmal Pirat werde, davon war ich schon seit der Karnevalsfeier 1986 im katholischen Herz-Jesu-Kindergarten in Gladbeck überzeugt. Doch trotz der großen Napster-Welle Anfang der 2000er ist daraus bis heute nichts geworden. Dank *Skull & Bones* muss ich meine Hoffnung aber noch nicht in den eisigen Fluten des Ozeans begraben. Obwohl ich mit *World of Warships* und Co. nicht allzu viel anfangen kann, sah Ubisofts Piratenspiel auf den ersten Blick sehr vielversprechend aus, wohl auch, weil es den Realismusgrad der Wargaming-Konkurrenz auf für Otto Normalfreibeuter handliche Maße zurückschraubt. Etwas traurig bin ich nur, dass es scheinbar keine Solo-Kampagne geben wird. Gerade die hätte mein rumdurchflutetes Herz richtig erwärmt.



Land ahoi! Ob ein Ausguck im fertigen Spiel auch irgendeine Funktion hat, wissen wir nicht. Aber die Klettermaxe sind halt zu sonst nix zu gebrauchen.



Die Schiffsklassen unterscheiden sich in Sachen Panzerung, Bewaffnung, Fortbewegung und Ausstattung. Die Schaluppe im Bild etwa verfügt über einen praktischen Rammbock.



Auch bei der Stadionatmosphäre hat sich einiges getan – die Stimmung passt nun auch zum typischen Fan-Verhalten der Region. Schließlich feiern Brasilianer anders als Briten.

FIFA 18

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: EA Sports
Termin: 29. September 2017

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

EA Sports enthüllte *FIFA 18* noch vor der E3 – und verzückt uns in der Anspiel-Session mit verbesserter Grafik. Doch bleibt der spielerische Fortschritt auf der Strecke?

Im vergangenen Jahr legte das kanadische Studio EA Sports ein Fundament für die Zukunft der *FIFA*-Serie: Seit *FIFA 17* basiert die Fußballsimulation nicht mehr auf der zuvor als revolutionär angekündigten Ignite-Grafiktechnologie, sondern auf der von den *Battlefield*-Machern DICE entwickelten Frostbite Engine. Die Konsequenz daraus war weniger ein vollkommen neues Spielgefühl, bescherte *FIFA 17* aber vor allem Flexibilität bei der Inszenierung seiner Matches und des neuen Story-Modus namens The Journey. Trotzdem änderte sich auf dem Platz zunächst nur wenig – was mit *FIFA 18* nun anders werden soll.

Den kenn' ich doch!

FIFA 17 spielte noch nicht das volle Potenzial der Frostbite Engine aus. Der Nachfolger erstrahlt hingegen in völlig neuem Glanz. Die Weiterentwicklung macht sich bereits bei der Darstellung der Spieler bemerkbar: Die Gesichter von Stars wie Cristiano Ronaldo oder Eden Hazard wirken natürlich und längst nicht mehr so maskenhaft wie noch in der Vorjahresversion. Die Texturen erscheinen detailreicher, zusätzliche Shader und Filter sorgen für mehr Tiefe. Die Modelle sind dadurch längst nicht mehr so glatt wie noch zuvor und kratzen einmal mehr an der perfekten Illusion. EA Sports verleiht den Kickern zudem individuelle Animationen. Dadurch sollt ihr sie bereits aus der Entfernung anhand ihres Laufstils, ihrer Schrittlänge oder ihrer Armbewegungen identifizieren können. Ein CR7 etwa startet seine Läufe tief und richtet sich erst nach einigen Metern auf. Seine Hände schwingt er währenddessen weit hinter sich – fast wie ein Sprinter.

Doch was ist mit den weniger bekannten Balltretern aus den kleineren Ligen? Gameplay Producer Samuel Rivera gibt im Interview die Antwort: „Wir unterteilen die Spieler in die Archetypen ‚klein', ‚mittel'und ‚groß' sowie in die Kategorien ‚schmal', ‚normal' und ‚bullig'. Anhand dieser Klassifizierung legen wir die Animationen fest, ergänzen sie aber um Eigenheiten. Bei Raheem Sterling etwa passten wir die Handhaltung an."

Diese Einteilung wirkt sich auch auf die Dribblings aus. Grundsätzlich reagieren die Spieler nun schneller auf eure Kommandos, was den kleineren Ballzauberern zugutekommt. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl legen wir die Pille gekonnt am Gegenspieler vorbei und nutzen den Moment für einen flotten Sprint. Die Laufanimationen von kleinen und großen Spielern unterscheiden sich nun ebenfalls. Demzufolge nehmen Leichtgewichte wie Lionel Messi schneller Fahrt auf, während groß gewachsene Spieler erst mit der Zeit ihr volles Tempo erreichen.

Neue Stärken, neue Schwächen?

Überhaupt stärkt EA Sports in *FIFA 18* die Offensive. Nicht nur, dass Dribblings nun leichter und

Der Story-Modus The Journey wird fortgeführt, Protagonist Alex Hunter befasst sich nun beispielsweise mit seinem ersten Auslandswechsel.

Antoine Griezmann muss hier gar nicht so eingeschüchtert schauen: Die neuen Spielermodelle sehen einfach fantastisch aus.

direkter von den Fingern gehen, das verbesserte Mitspielerverhalten sorgt ebenfalls für mehr Anspielstationen. „Im Vorgänger lief der Spielaufbau hauptsächlich durch das Zentrum. In *FIFA 18* ziehen wir es mehr in die Breite“, erklärt Sam Rivera. „Das gesamte Team bewegt sich nun mehr, und speziell die Außen suchen sich immer wieder neue Wege aus.“

Diese Neuerungen entpuppen sich in der Anspielrunde als zweischneidiges Schwert: In der Offensive funktioniert das Kurzpass-Spiel deutlich besser, tatsächlich rücken Teamkameraden schneller nach, sodass wir nicht ständig manuell andere Kicker über das Feld ziehen müssen. Gerade die Flügelspieler bieten sich häufig an und laufen in die Gassen. Zugleich offenbaren sich jedoch noch kleinere Schwächen in der Defensive. Zwar blockt diese Heber in den freien Raum meist gekonnt ab, lässt aber Steilpässe gerne passieren. So stellt sich zwar die Verteidigung im Vergleich zum Vorgänger im Zentrum besser auf, wackelt aber auf den Außen. Auch die neu ausgerichteten Flanken zünden noch nicht – sie kommen oft zu kurz und landen dadurch beim Gegner. Deutlich besser gefallen uns da die verfeinerten Animationen bei Volleys und Direktabnahmen, wodurch sich unsere Spieler deutlich natürlicher über das Grün bewegen.

Eine nützliche, aber unscheinbare Veränderung betrifft die Auswechslungen. Mit den sogenannten „Quick-Subs“ nehmt ihr Wechsel vor, ohne das Pausenmenü aufzurufen. Stattdessen legt ihr entweder vor dem Match feste Spielerpaare fest oder verlasst euch auf die Tipps eures Co-Trainers.

Alles in allem kann sich *FIFA 18* also durchaus sehen lassen. EA Sports hört offensichtlich auf die Community und bessert bei den wichtigsten Mankos nach. Eine spielerische Revolution stellt der neueste Ableger unseren Eindrücken nach jedoch nicht dar. Vielmehr fühlt er sich wie eine konsequente Weiterentwicklung an, die Schwachstellen ausmerzt und euch zusätzliche Möglichkeiten an die Hand gibt. Gerade die Option des Blockens und Ablaufens des Balls funktioniert diesmal deutlich besser. Und durch die offensiver agierenden Mitspieler erarbeiten wir uns mehr Chancen vor dem Tor und müssen nicht ganz so oft hintenrum spielen oder auf Alleingänge setzen.

Es gibt nur einen Alex Hunter!

Auch der Journey-Modus geht in die nächste (wahlweise sogar Koop-)Runde. Nachdem sich Jahrhunderttalent Alex Hunter in *FIFA 17* in der Premier League etabliert hatte, dreht sich nun alles um seine Zukunft. Erste Vertragsangebote liegen bereits auf dem Tisch, der Wechsel ins Ausland steht unmittelbar bevor. Für mehr Motivation baut EA Sports diesmal zusätzliche kurzfristige Ziele ein und gibt uns laut Sam Rivera mehr Einflussmöglichkeiten. Für eine bessere Verbindung mit Alex Hunter kaufen wir diesmal Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tattoos ein. Damit verleihen wir dem Youngster einen modernen Fußballer-Look. Darüber hinaus spielen reale Fußball-Größen wie Cristiano Ronaldo eine wichtigere Rolle im Verlauf der Geschichte. Sie sind somit nicht mehr nur Statisten, sondern erhalten eine größere Bedeutung in der Story. Bereits zu Beginn des ebenfalls präsentierten Trailers sehen wir beispielsweise, wie einige Stars Alex Hunters Zukunft kommentieren. ❑



Boca Juniors vs. River Plate im sagenumwobenen La Bombonera – für Derby-Fans werden wieder jede Menge Lizenzen geboten.



SASCHA MEINT

„In Sachen Atmosphäre, Umfang und Präsentation kaum zu schlagen.“

Grafisch scheint die Reihe in diesem Jahr einen wirklich großen Sprung zu machen, wodurch in Sachen Atmosphäre und Präsentation der diesjährige Gewinner des „Fußball-Kriegs“ bereits jetzt feststehen dürfte. Aber das ist ja nichts Neues, entscheidend ist frei nach Adi Preißler immer noch auf dem Platz. Und da hatte Konami in den beiden letzten Jahren eben die Nase vorn. Ob *FIFA* diesen Rückstand durch die Änderungen aufholt, muss sich dann erst noch herauskristallieren, aber zumindest auf dem Papier dürfte es ein engeres Rennen in diesem Jahr werden. Ich freu mich zumindest schon auf den Sportspiele-Herbst!

Neben den klassischen Straßenrennen gibt es erstmals auch Offroad-Rennen über Stock und Stein.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Publisher: Electronic Arts
Termin: 10. November 2017

Need for Speed: Payback

Nach einem Jahr Pause ist *Need for Speed* zurück. Wir haben das Rennspiel auf der E3 gespielt und waren zunächst ziemlich erschrocken.

Von: Peter Bathge/Matthias Dammes

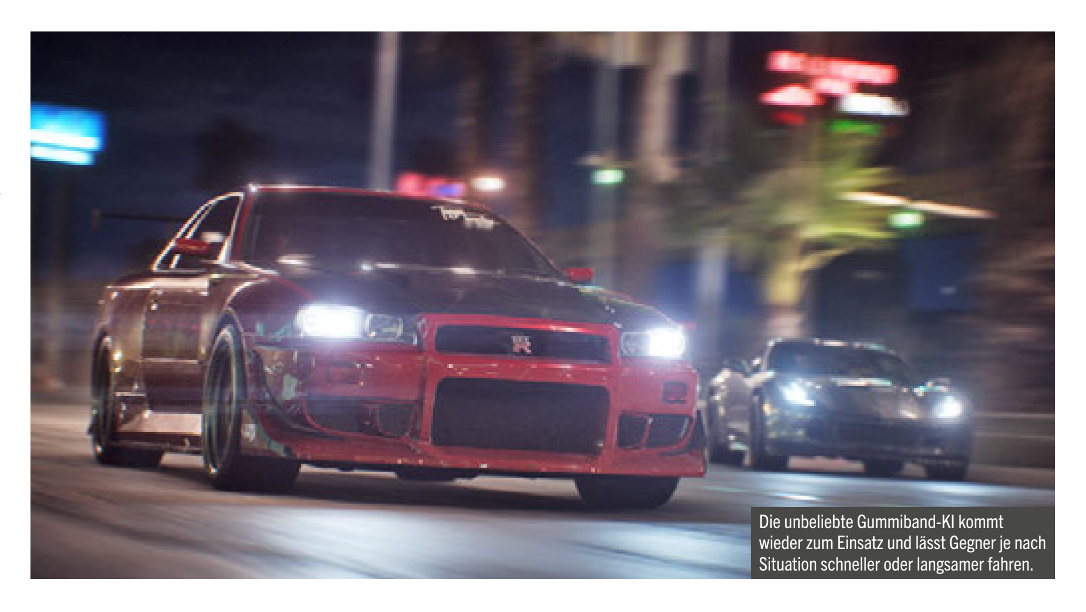
Es ist die vielleicht schlechteste Art ein Spiel vorzustellen, die man sich vorstellen kann. Für unsere E3-Preview spielen wir die PC-Version mit Xbox-Gamepad. Dank Frostbite-Engine läuft das Geschehen butterweich, die Grafik sieht hervorragend aus. Zu sehen gibt es die zweite Story-Mission aus der Solo-Kampagne. Die dürft ihr auch offline spielen – anders als bei *Need for Speed 2015* gibt es diesmal keine Always-online-Beschränkung.

So weit so gut. Nur leider dürfte dieser Auftrag viele Spieler mit seiner Linearität erschrecken: Einmal ein paar Meter von der Strecke abgekommen? Neustart! Den Lkw nicht rechtzeitig vor dem Tunnel gestoppt? Pech gehabt, zurück zum letzten Speicherpunkt! Keine Lust, die an fest geskripteten Stellen auftauchenden Gegner-Autos durch Rammen auszuschalten? Dann geht die Mission eben nicht weiter! Und dann sind da ja auch noch die ständigen Unterbrechungen des Spielflusses mit Zwischensequenzen und Zeitlupenansichten der Crashes – von fünfzehn Minuten Demo verbrachten wir die Hälfte der Zeit passiv mit Zuschauen. Ungewöhnlich für einen Raser!

Trio Infernale

Dabei ist *Need for Speed: Payback* doch auch ein Open-World-Rennspiel mit vielen Nebenaktivitäten und zahlreichen Customization-Optionen! Das erfuhren wir allerdings erst im Interview mit Entwickler Ghost Games. Nach einer Viertelstunde mit der inhaltlich sehr eingeschränkten Demo konnten wir noch einen der Produzenten von Entwickler Ghost Games sprechen. Dieser zeichnete ein völlig anderes Bild von dem Rennspiel, das in bisherigen Videos wie ein auf Hollywood-Action getrimmtes Kind des verunglückten *Need for Speed: The Run* und der *Fast & Furious*-Kinofilme wirkt.

Schauplatz ist die Region Fortune Valley, bestehend aus der Stadt Silver Rock und vielen umliegenden Gebieten. Silver Rock selbst besteht im Kern aus vielen Glücksspiel-Casinos und ist damit deutlich an das reale Las Vegas angelehnt. Die Straßen und das Wettgeschäft rund um illegale Rennen werden von der Streetracer-Gang The House beherrscht.



Die unbeliebte Gummiband-KI kommt wieder zum Einsatz und lässt Gegner je nach Situation schneller oder langsamer fahren.



Die Cops schneiden euch den Weg ab, keilen euren Wagen ein und versuchen Kamikaze-Crashes.

In der Rolle von Tyler, Matt und Jess sollt ihr The House in deren Machenschaften einen Strich durch die Rechnung machen. In der offenen Welt wechselt ihr frei zwischen den drei Fahrern und bekommt jeweils andere Aktivitäten und Events auf der Weltkarte angezeigt.

Die Hollywood-Linse

Mehrmals kommt Ghost Games im Interview auf die Inszenierung zu sprechen. *Payback* solle die Serie „durch eine Hollywood-Linse“ von einer neuen Seite zeigen, man wolle „einen Blockbuster-Film zum Mitspielen“ erstellen. Dabei plane man, ein möglichst breites Zielpublikum aller Altersklassen anzusprechen. „*Need for Speed* war schon immer […] für die ganze Familie“, so drückt es unser Gesprächspartner aus. Ein derartiger Fokus hat aber Konsequenzen, die so manchem Fan der Reihe sauer aufstoßen könnten, falls dieser vor allem auf das reine Rennerlebnis Wert legt.

Neben den gewöhnlichen Rennen gibt es Story-Missionen, in denen euch Zwischensequenzen immer wieder die Kontrolle entziehen. Dabei wird der Spieler in ein sehr eng gescriptetes Korset gezwängt, das es ihm oft nicht ein mal erlaubt, die Fahrspur zu wechseln.

Hoffnungsschimmer

Freilich ist nicht alles schlecht, was das neue *Need for Speed* angeht. Ghost Games hat auch einige kluge Verbesserungen und Innovationen im Gepäck, auf die Kritik auf den letzten Serienteil hat das schwedische Studio reagiert. So verzichten die Entwickler auf die FMV-Zwischensequenzen mit echten Schauspielern und setzt bei der Inszenierung völlig auf die Frostbite-Engine.

Neue Autos beschafft ihr euch mithilfe von verdienten Ansehenspunkten und Geld. Außerdem findet ihr in der Spielwelt versteckte Vintage Cars, die ihr wieder aufmöbeln könnt. Die Spielwelt soll dank belebter Straßen mit Fußgängern lebendiger wirken und unzählige Nebenbeschäftigungen bieten.

Die Polizei soll sich diesmal deutlich aggressiver verhalten. Straßensperren und Helikopter kommen zum Einsatz, ein „Wanted-Meter“ zeigt den Grad an, mit dem euch die Staatsmacht verfolgt. Deutlich ausgebaut wurden auch die optischen Tuning-Möglichkeiten. Das Performance-Tuning hat ein neues System spendiert bekommen, das ihr sogar direkt auf der Straße nutzen könnt. ❑



Eine Cockpit-Perspektive wird es wieder nicht geben. Außen-, Stoßstangen- und Motorhauben-Perspektive sind bestätigt.

PETER MEINT



„Auf den ersten Schock folgte leichte Entspannung meiner Sorgenfalten.“

Nach dem Spielen der Demo und den ersten Minuten des Interviews mit Ghost Games war ich ratlos: Warum machen die Schweden denn nicht gleich einen Film, wenn sie sich bei *Need for Speed: Payback* derart auf Hollywood-Action, nicht abbrechbare Zwischensequenzen und ständige Unterbrechungen des Spielflusses versteifen? Aber dann hat mein Gesprächspartner glücklicherweise doch noch zumindest ein paar Informationen herausgerückt, die mich versöhnlicher stimmen. Verbesserungen am Open-World-Konzept, Offroad-Rasereien, noch mehr Tuning – das alles klingt zumindest so, als ob Ghost Games bei Release nicht hoffnungslos hinter Genre-König *Forza Horizon 3* hinterherhinken wird. Dennoch: Die geskriptete Solo-Kampagne könnte ganz großer Mist werden, das hat man schon damals beim unsäglichen *Need for Speed: The Run* gesehen. Hoffentlich täusche ich mich. Aber skeptisch bin ich weiterhin und das sollten Fans des unbeschwerten Rasens vorerst auch sein.

Die Entwickler legen großen Wert darauf, das Leben und Kämpfen im Mittelalter authentisch darzustellen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Warhorse Studios
Publisher: Koch Media
Termin: 13. Februar 2018

Kingdom Come: Deliverance

Wir haben auf der E3 die neueste Version des RPGs gespielt.

Von: Oliver Nitzsche & Matthias Dammes

Kingdom Come: Deliverance ist aktuell die Hoffnung vieler Rollenspieler und Mittelalter-Fans. Das RPG von Warhorse Studios soll nicht nur auf allen Ebenen authentisch ausfallen, sondern auch noch Spaß machen. Auf der E3 konnten wir den aktuellen Build anspielen und selbst überprüfen, ob sich diese beiden Kriterien unter einen Hut bekommen lassen. Außerdem schauen wir, was sich seit der Beta in Sachen PC-Technik getan hat.

In die Messe-Demo starten wir mit einer der ersten Missionen des Spiels. Protagonist Henry wacht nach einer durchzechten Nacht in der elterlichen Hütte auf. In einem Dialog mit seiner Mutter legen wir die Ausrichtung unseres Charakters fest – feste Klassen gibt es keine. Wir beschließen, dass Henry für unsere Session eher diplomatische und soziale Fähigkeiten nutzen soll statt seine Probleme mit reiner Muskelkraft zu lösen. Von denen gibt es in der Welt von *Kingdom Come* einige – wie wir sie angehen und welche Szenen und Wendungen das Spiel dabei bereithält, liegt einzig und allein bei uns.

Das zeigt sich auch in der gespielten Mission. Von seinem Vater, einem versierten Waffenschmied, bekommt Henry den Auftrag, einige Besorgungen zu erledigen. So muss er bei einem Kunden seines Vaters Schulden eintreiben, um mit dem Geld im Anschluss Kohle für die Esse kaufen zu können. Allerdings handelt es sich bei dem Schuldigen um Kunesh, den stadtbekannten Raufbold. Wir können dem Brutalo einerseits direkt gegenübertreten, woraufhin wir einen Kampf mit ihm auslösen. Andererseits können wir auch unser rhetorisches Geschick einsetzen und versuchen, ihn einzuschüchtern. Wählen wir die Konfrontation und besiegen Kunesh im Faustkampf, rückt er das Geld raus. Verlieren wir, eröffnen sich uns neue Wege, doch noch an die Schulden zu kommen, indem wir beispielsweise unsere Freunde in der Taverne mobilisieren.

Je nachdem, wie viel wir über eine Person im Spiel wissen, werden uns deren Charakterwerte im Dialogmenü angezeigt. Hilfreich, um sich für einen Weg zu entscheiden. Unsere Vorgehensweise beeinflusst aber auch unsere Stats. Erarbeiten wir uns zum Beispiel den Ruf eines brutalen Schlägers, werden wir es leichter haben, andere einzuschüchtern. Alle Entscheidungen, die wir im Spiel treffen, haben zudem Einfluss auf den Spielverlauf sowie auf die Dialogoptionen, die uns zur Verfügung stehen.

In unserer Anspiel-Session konnten wir uns zudem auch von der Technik der aktuellen Version überzeugen. Zwar ist diese im Vergleich zur Beta deutlich optimiert worden, trotzdem leidet sie auch noch an einigen Kinderkrankheiten. So kommt es noch immer vor, dass Texturen erst spät nachladen und die Modelle oft durch die Kleidung der jeweiligen Charaktere durchblitzen. Auch die Präsentation der Dialoge hat uns nicht wirklich überzeugt. Diese sind zwar toll vertont, an der Lippensynchronität hapert es aber noch gewaltig.

Trotzdem ist *Kingdom Come: Deliverance* eines der optisch schönsten Spiele, die je auf einem PC zu sehen waren. Auch die vielen historischen Details, das Kampfsystem und nicht zuletzt die historische Genauigkeit wirkten in der gespielten Fassung astrein umgesetzt. ❑



Die Bewohner der böhmischen Spielwelt gehen ihren alltäglichen Beschäftigungen nach.

OLIVER MEINT



„*Kingdom Come* wird definitiv ein Spiel für Liebhaber."

Ich habe wirklich tierisch Bock auf das Spiel, weil ich mich immens für das europäische Mittelalter interessiere. Der Ansatz ist mal etwas anderes und wird von den Entwicklern auch konsequent umgesetzt. Einzig die kaum vorhandene Lippensynchronität verhagelt mir die Freude am Spiel. In einem Spiel, das so viel Wert auf Realismus legt, wirkt das sehr deplatziert. Dennoch macht das Spiel gute Fortschritte.

Scharmützler, Schnitter und Templer bilden die drei neuen Fraktionen, die wir anwerben können.

XCOM 2: War of the Chosen

Erweiterung im XXL-Format: Eine Fülle an neuen Fraktionen, Gegnern und Features sollen *XCOM 2* kräftig aufwerten.

Von: Felix Schütz

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis
Publisher: 2K Games
Termin: 29. August 2017

Firaxis hatte es bereits vor der Messe angedeutet, daher hielt sich die Überraschung in Grenzen: Das exzellente Rundentaktik-Spiel *XCOM 2* bekommt seine erste vollwertige Erweiterung! Und die soll laut Entwickler doppelt so umfangreich wie *Enemy Within* für das erste *XCOM* ausfallen.

Im Zentrum von *War of the Chosen* stehen die neuen Fraktionen Scharmützler, Schnitter und Templer, für die man spezielle Missionen erfüllt, bis man sie schließlich für die eigene XCOM-Truppe anheuern kann. Scharmützler schicken mächtige Alien-Mensch-Hybride in die Schlacht, Templer bevorzugen Psi-Fähigkeiten und Schnitter setzen auf Stealth, Scharfschützen und Sabotage.

Aber auch Advent hat dazugelernt: Die Aliens schicken drei besondere Gegner ins Feld, die sogenannten Auserwählten, die Jagd auf den Commander machen. Im Spielverlauf wird man ihnen mehrmals begegnen, was reichlich Dynamik und Überraschungen verspricht. Jedes Aufeinandertreffen lässt die Auserwählten Erfahrung gewinnen, dadurch lernen sie mit der Zeit neue Tricks und Fähigkeiten, die uns in späteren Missionen das Leben schwer machen. Zu ihnen zählen die Attentäterin, eine Art Alien-Ninja, außerdem der Jäger mit seiner Vorliebe für Sniper-Gewehre und der Hexer, der – vermutlich – auf mächtige Psi-Fähigkeiten setzt. Neue Gegnertypen wie die zombiehaften Verlorenen, die ohne erkennbare Taktik einfach alles (sogar die Aliens!) auf der Karte angreifen, versprechen neue Herausforderungen. Außerdem will Firaxis den Strategiepart zwischen Einsätzen kräftig aufwerten, mit neuen Zufallsereignissen, Einsatzgebieten und Missionstypen. Außerdem sollen Teammitglieder nun Kameradschaften zueinander entwickeln und so neue Eigenschaften freischalten.

War of the Chosen benötigt das Hauptspiel *XCOM 2* und ist nicht eigenständig lauffähig. ❑

FELIX MEINT



„Solange der Umfang stimmt, wird das ein Pflichtkauf!“

Nachdem ich *XCOM 2* letztes Jahr regelrecht verschlungen habe, wird mit *War of the Chosen* endlich wieder ein Durchgang fällig: Neue Missionstypen, Gegner und Einsatzgebiete versprechen mehr Abwechslung, was einem Spiel wie *XCOM 2* nur gut kann – denn irgendwann hat man eben alles gesehen. Ich bin besonders auf die drei Fraktionen und auf die neuen Möglichkeiten, meine Truppen auszustatten, gespannt – in Sachen Teamverwaltung blieb mir das Hauptspiel nämlich zu oberflächlich. Wenn Firaxis auch ordentlich neue Story-Missionen einbaut und der Strategieteil wie versprochen mehr Tiefgang erhält, wird das für mich ein Pflichtkauf!



Ein Scharmützler zieht einen feindlichen Advent-Soldaten per Seilhaken zu sich heran.

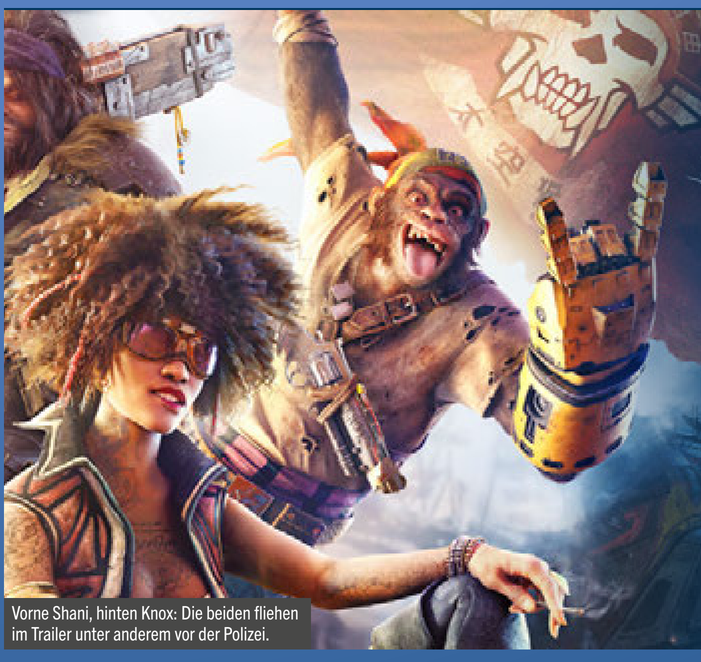


Die Attentäterin ist eine der drei neuen Alien-Helden, die gezielt Jagd auf unsere Truppe machen.

Weitere Top-Spiele

Die Masse an Spielen, die auf der E3 angekündigt werden, ist einfach enorm. Auf den folgenden Seiten findet ihr Infos zum Rest vom großen Spielefest in Los Angeles.

Auch wenn die E3-Messe nur wenige Tage dauert, ist die Flut an Spieleankündigungen und Neuigkeiten aus L.A. fast schon unüberschaubar – und könnte unsere gesamte Redaktion locker für mehrere Monate beschäftigen. Auf den folgenden Seiten finden die Titel ihren Platz, zu denen wir in Los Angeles entweder nicht so viel Neues erfahren haben oder deren Informationslage so kurz nach der Ankündigung noch etwas dünn ist. Damit wollen wir nicht sagen, dass die Spiele an dieser Stelle nicht vielversprechend oder interessant wären. Ganz im Gegenteil: Vielmehr lest ihr hier die E3-Neuigkeiten von millionenschweren Top-Titeln wie *Call of Duty:WW2*, *Forza Motorsport 7* oder *Total War: Warhammer 2*, aber ebenso zu liebevollen Indie-Hoffnungen wie *Battletech*, *Tunic*, *Mount and Blade 2* oder *The Last Night*. Wer in dieser Liste noch das eine oder andere Spiel vermisst, dem können wir den Besuch unserer Webseite empfehlen. Auf pcgames.de findet ihr außerdem auch größere Artikel und Videos zu vielen E3-Spielen, die in der aktuellen Ausgabe aus Platz- oder anderen Gründen nur im kleinen Format beleuchtet wurden.


Vorne Shani, hinten Knox: Die beiden fliehen im Trailer unter anderem vor der Polizei.

Beyond Good and Evil 2

Ordentlich strapaziert hat Ubisoft die Geduld der Fans des Action-Adventures aus dem Jahr 2003, bis nun endlich die Existenz von *Beyond Good and Evil 2* offiziell bestätigt wurde. Hauptdarsteller im Trailer ist der Schimpansen-Menschen-Hybrid Knox. Auch im fertigen Spiel wird man die Möglichkeit haben, eine Chimäre zu spielen, wobei jede Rasse andere Stärken und Schwächen hat. „Egal, wer du bist und wie du aussiehst, du bist wichtig – das ist die Botschaft, die wir mit *Beyond Good and Evil 2* senden wollen“, so Michel Ancel. Die Action wird dabei aber nicht zu kurz kommen: Ihr düst mit eurem Raumschiff durch das Weltall, kämpft in futuristischen Städten gegen die ansässige Polizei, schafft Diebesgut heran, motzt eure Fahrzeuge auf und kümmert euch um eure Crew – auf Wunsch erledigt ihr all das auch zu zweit im Koop-Modus. Als Schauplatz dient ein ganzes, vollsimuliertes Universum. Klingt fast ein bisschen zu schön, um wahr zu sein.

KATHARINA MEINT:
Warum denn ein Prequel? Das Ende von Beyond Good and Evil hätte doch perfekt eine Fortsetzung zugelassen – war ja auch ursprünglich mal als Auftakt einer Trilogie geplant. Nichtsdestotrotz: Klasse, dass dieses Spiel noch lebt und hoffentlich nächstes Jahr erscheinen wird.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft
Termin: 2018

Call of Duty: WW2

Noch vor der E3 hatte Activision die Katze aus dem Sack gelassen: Das nächste *Call of Duty* ist nach einer zehnjährigen Unterbrechung zeitlich wieder im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Während auf dem Ankündigungs-Event die Einzelspielerkampagne im Fokus stand, haben die Entwickler von Sledgehammer Games auf der E3 hingegen den Multiplayer-Modus beleuchtet. So wurde der soziale Bereich namens Headquarters, wo wir uns vor jeder Partie mit anderen Spielern austauschen können, erstmals gezeigt. Außerdem gab es auch die Möglichkeit, in L.A. ein Gefecht in den Ardennen auszuprobieren. Dabei war auffällig, dass die Mehrspielerpartien eine gewisse Ähnlichkeit mit denen von *Battlefield 1* aufweisen, nur dass man hier weniger auf Fahrzeuge setzt. Vor allem Gasgranaten und Bajonetten-Angriffe sorgten unserer Meinung nach für die Nähe zum Konkurrenten. Zudem gaben die Entwickler bekannt, dass die Beta-Phase am 25. August startet, allerdings zuerst auf der PS4.

MATTI MEINT:
Der Ersteindruck von den Mehrspielerschlachtfeldern in Call of Duty: WW2 ist äußerst positiv. Die Entwickler bleiben ihrem Motto „Boots on the Ground“ treu und bieten so eher realistische Gefechte mit jeder Menge Action. Schade für uns PC-Spieler ist nur, dass Activision auf eine Partnerschaft mit Sony setzt und so die Beta zuerst für die PS4 herausbringt.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Publisher: Activision
Termin: 03.11.2017


Im Gegensatz zur Kampagne können wir im Mehrspielermodus auch in die Rolle eines Wehrmachtssoldaten schlüpfen.


In den Headquarters können wir zwischen Multiplayer-Partien mit Hunderten anderen Spielern interagieren.

Battletech

Anfang Juni startete endlich die mehrfach verschobene Beta für Backer des über Crowdfunding mit mehr als 2,8 Millionen Dollar finanzierten Strategiespiels. Diese enthielt lediglich einen Skirmish-Solo-Modus, bei dem man vier Kampfroboter (Mechs genannt) gegen eine noch nicht ausgereifte KI in die Schlacht schicken konnte. Das Herzstück des Spiels, die umfangreiche Solo-Kampagne inklusive Management-Part, gab es nun erstmals im Rahmen der PC Gaming Show auf der E3 zu sehen. In *Battletech* müsst ihr nicht nur rundenbasierte Gefechte überstehen, sondern als Anführer einer interplanetaren Mech-Söldnertruppe auch die wirtschaftlichen Belange im Auge haben. Der taktische Kampfpart des Spiels basiert übrigens auf dem gleichnamigen, kultigen Tabletop-Spiel.

WOLFGANG MEINT:
Als riesiger Fan dieser genialen Science-Fiction-Welt habe ich alle bisherigen Battletech oder Mechwarrior-Spiele geradezu verschlungen. Daher gehört dieser Titel der Shadowrun-Macher auch zu meinen absoluten Favoriten der Messe.

Genre: Strategie
Entwickler: Harebrained Schemes
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2017



Im rundenbasierten Strategiespiel Battletech steuert ihr bis zu vier waffenstarrende Kampfroboter.

The Crew 2



Im zweiten *The Crew* dürft ihr nun auch an Speed-Boat- und Flugzeug-Rennen teilnehmen.

Dass ein Nachfolger zum Open-World-Rennspiel *The Crew* auf der E3 vorgestellt wird, verriet Ubisoft ja schon vor der Messe in Los Angeles, sodass wir nicht sonderlich überrascht waren, als ein Trailer mit Autos und Motorrädern gezeigt wurde. Interessant wurde es dann aber, als plötzlich Szenen mit Sportflugzeugen und Motorbooten abliefen. *The Crew 2* wird die Rennveranstaltungen nämlich nun zu Wasser, zu Lande und in der Luft abhalten. Zudem soll es nun mehr Offroad-Strecken geben als noch im Vorgänger. Zur Fahrphysik selbst äußerten sich die Entwickler von Ivory Tower noch nicht und wir durften vor Ort auch noch nicht selbst zum Gamepad beziehungsweise Lenkrad greifen. Allerdings ist es jetzt schon möglich, sich für die offene Beta-Phase zu registrieren. Dann dürfen wir uns auch endlich in die Lüfte erheben und durch enge Kanäle rasen.

CHRIS MEINT:
Das Hinzufügen von Luft- und Wasserrennen ist eine richtig coole Entscheidung. Hoffentlich wird aber auch das Fahrgefühl besser als im ersten Teil.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ivory Tower
Publisher: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2018

Life is Strange: Before the Storm

Die Entwickler von Dontnod arbeiten am zweiten Teil von *Life is Strange*. Doch vorher überraschte Publisher Square Enix auf der E3 mit der Ankündigung eines aus drei Episoden bestehenden Prequels, das von Deck Nine Games entwickelt wird. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle der 16-jährigen Chloe Price, die rund drei Jahre vor den Ereignissen von *Life is Strange* mit dem Tod ihres Vaters und den Schwierigkeiten ihres Lebens hadert. In dieser Zeit lernt sie Rachel Amber kennen, die sich zu ihrer besten Freundin entwickelt. Da Chloe über keine Zeitreisekräfte verfügt, muss sie mit den Konsequenzen ihrer scharfen Zunge leben. Um trotz des neuen Entwicklers die Atmosphäre und vor allem den Charakter von Chloe optimal umzusetzen, haben sich die Macher dazu niemand Geringeres als Chloe-Darstellerin Ashly Burch in das Autorenteam geholt. Ihre Rolle des rebellischen Teenagers konnte Burch aufgrund des Synchronsprecher-Streiks im letzten Herbst jedoch nicht wieder übernehmen.



Die Freundschaft zwischen Chloe (l) und Rachel (r) steht im Mittelpunkt der Story.

MATTHIAS MEINT:
Mein persönliches Highlight der E3-PK von Microsoft. Vor zwei Jahren habe ich mich in die Welt und Charaktere von Life is Strange verliebt. Da bereits klar ist, dass im ebenfalls geplanten Nachfolger neue Figuren und Schauplätze zum Zug kommen, freue ich mich umso mehr auf das Prequel. So kann ich noch ein mal ein paar Stunden in Arcadia Bay mit Chloe und den anderen verbringen. Nur Max wird mir vermutlich fehlen.

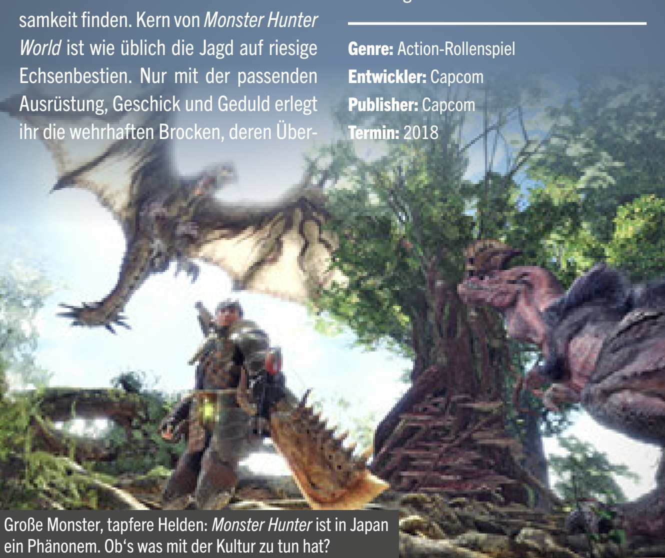
Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine Games
Publisher: Square Enix
Termin: 31.08.2017

Monster Hunter World

Capcom will mehr! Mit der *Monster Hunter*-Reihe sitzt der Publisher auf einer nie versiegenden Geldquelle, allerdings sprang die Begeisterung der Japaner (dort ist *Monster Hunter* ein System Seller) nie auf das westliche Publikum über. Mit zeitgemäßer Optik, vereinfachter Steuerung und einem Enterhaken sowie der Veröffentlichung auf PC und Konsolen soll die auf Koop-Action ausgelegte Reihe endlich auch in europäischen und nordamerikanischen Gefilden Aufmerksamkeit finden. Kern von *Monster Hunter World* ist wie üblich die Jagd auf riesige Echsenbestien. Nur mit der passenden Ausrüstung, Geschick und Geduld erlegt ihr die wehrhaften Brocken, deren Überreste bei Erfolg wiederum beim Craften noch besserer Items zum Einsatz kommen.

KATHARINA MEINT:
Die Modernisierung tut Monster Hunter an vielen Stellen gut, allerdings hoffe ich, dass die Spieltiefe nicht unter den Anpassungen an den „westlichen Geschmack" leidet. Denn erst nach einem richtig anstrengenden Kampf weiß ich meine Beute richtig zu schätzen!

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 2018



Große Monster, tapfere Helden: *Monster Hunter* ist in Japan ein Phänonem. Ob's was mit der Kultur zu tun hat?

Sea of Thieves

Obwohl wir dem Piraten-Abenteuer in der Vergangenheit oft kritisch gegenüberstanden, wurde der Reiz des kooperativen Freibeutertums in der weit fortgeschrittenen Version des Titels auf der E3 deutlicher ersichtlich als jemals zuvor. Als vierköpfige Crew sind wir mit verschiedenen Items wie Schwert, Flinte, Rum und mehr ausgestattet. Mit diesen netten Goodies im Gepäck machen wir uns auf offener See auf, Karten zu erforschen und die entsprechenden Ziele anzusteuern. Unsere Mission: Schätze finden! Hierzu müssen verschiedene Aufgaben, wie das Hissen und Ausrichten der Segel, die Verwendung der Kanonen gegen angreifende Schiffe oder eben das Steuern des Schiffes unter den Team-Mitgliedern, verteilt werden. Kentert unser Schiff, dann können wir uns mittels einer im Meer auftauchenden Meerjungfrauen-Statue wieder zurück ans Festland teleportieren lassen, wo – zumindest in der Demo – anschließend ein neues Schiff auf uns wartet. Übrigens: Auch die Tiefen der See sind frei erforschbar und enthalten allerlei interessante Objekte wie versunkene Galeeren, werden allerdings auch von extrem beißwütigen Haien bewohnt.

LUKAS MEINT:

Grundsätzlich macht die Freibeuterei Laune, allerdings braucht es dafür auch vernünftige Mitspieler. Bei der E3-Demo wurden wir leider mit einer Horde kreischwütiger Affen in ein Team gelost, die sich weder an Absprachen halten wollten noch die Dinge getan haben, die als Crew-Mitglied von ihnen verlangt wurden. Zudem bin ich hinsichtlich der Langzeitmotivation noch nicht überzeugt.

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Rare
Publisher: Microsoft
Termin: Anfang 2018

Ein Piratenleben, das ist lustig. Zumindest, wenn die Piratenkollegen geistig nicht völlig abwesend sind.

Tropico 6

El Presidente ist bereit für eine weitere Amtszeit an der Spitze des Karibikparadieses von Tropico.

El Presidente blickt auf eine lange und erfolgreiche Herrschaft über Tropico zurück und der Machthaber hat noch längst nicht genug. Im nächsten Jahr lenkt ihr abermals in bester Diktatoren-Manier die Geschicke eines karibischen Inselstaates. Erstmals wird das Spiel nicht von Haemimont Games entwickelt, sondern von Limbic Entertainment aus dem hessischen Langen. Neu ist auch der Grafikmotor – erstmals kommt die Unreal Engine 4 zum Einsatz. Diese Power soll unter anderem genutzt werden, um euer Reich über mehrere Inseln hinweg auszudehnen. Dafür errichtet ihr erstmals Brücken und andere neue Transportwege. Zusätzlich verschönert ihr euer Herrschaftsgebiet mit Denkmälern und Weltwundern, die ihr euch unter den Nagel reißen könnt.

MATTHIAS MEINT:

Bereits seit dem ersten Teil bin ich ein Fan des karibischen Flairs von Tropico. Dementsprechend freue ich mich auch auf die Rückkehr von El Presidente. Ich hoffe nur, dass die neuen Entwickler die gleiche Atmosphäre und den schrägen Humor einfangen können.

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 2018

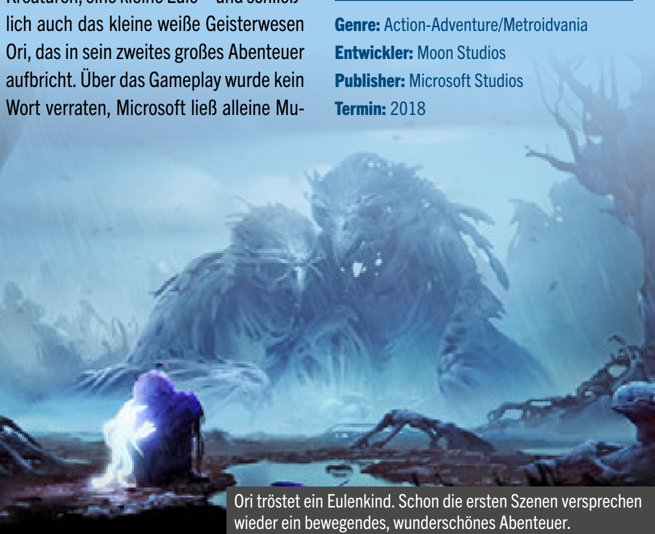
Ori and the Will of the Wisps

Es war ein Highlight der Microsoft-Pressekonferenz: Plötzlich saß da Gareth Coker auf der Bühne, der Komponist, der schon für *Ori and the Blind Forest* einen unvergesslichen Soundtrack geschrieben hatte. Auf einem Klavier stimmte er wortlos eine vertraute Melodie an, während auf der Videoleinwand erste Szenen aus dem Nachfolger *Ori and the Will of the Wisps* gezeigt wurden: traumhaft schöne 2D-Grafiken, die eine mal farbenfrohe, mal düstere Märchenwelt zeigen, bizarre Kreaturen, eine kleine Eule – und schließlich auch das kleine weiße Geisterwesen Ori, das in sein zweites großes Abenteuer aufbricht. Über das Gameplay wurde kein Wort verraten, Microsoft ließ alleine Musik und Bilder für sich sprechen. Da aber der Vorgänger bereits ein herausragender, gefühlvoller Metroidvania-Plattformer war, dürfte – und sollte! – *Will of the Wisps* wenig an der Erfolgsformel ändern.

FELIX MEINT:

Von sämtlichen Ankündigungen auf der E3 war dies für mich die schönste: Ich liebte Ori and the Blind Forest und kann es schon jetzt nicht mehr erwarten, in die märchenhafte 2D-Welt zurückzukehren!

Genre: Action-Adventure/Metroidvania
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Microsoft Studios
Termin: 2018



Ori tröstet ein Eulenkind. Schon die ersten Szenen versprechen wieder ein bewegendes, wunderschönes Abenteuer.

Hunt: Showdown

Statt Koop-Gechten soll es in *Hunt: Showdown* PvP-Kämpfe mit Permadeath geben.

Kurz vor der E3 hatten wir eigentlich nicht mit Neuigkeiten zum Online-Koop-Shooter von Crytek gerechnet. Doch neben der Umbennung von *Hunt: Horrors of the Gilded Age* zum schlichteren *Hunt: Showdown* haben die Entwickler in L.A. einen kompletten Kurswechsel angekündigt. So erleben wir die Mehrspielergefechte in *Hunt: Showdown* nun aus der Ego-Perspektive und kämpfen auch nicht mehr gegen Monster, sondern auch gegen andere Spieler. Zudem war wohl die überraschendste Ankündigung, dass der PvP-Modus mit einem Permadeath versehen ist, sprich, wenn wir in den Partien sterben, ist unser Alter-Ego für immer weg.

MATTI MEINT:

Ein Multiplayer-Shooter mit Permadeath – damit hätte ich fast genauso wenig gerechnet, wie eben mit der Tatsache, dass Crytek überhaupt an dem Titel weiterentwickeln lässt. Dank des viktorianischen Settings hat Hunt: Showdown aber noch ein weiteres, starkes Alleinstellungsmerkmal. Ich bin wirklich gespannt , wann und in welcher Form das Spiel schlussendlich erscheinen wird.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Crytek
Publisher: Crytek
Termin: 2018

Crackdown 3

Die E3-Hands-on-Demo bot zehn Minuten Gameplay in einer futuristischen Stadt, die wir zu Fuß, im Auto oder mit dem Jetpack frei bereisen dürfen. Als genetisch modifizierter Supersoldat sollen wir mit dem organisierten Verbrechen aufräumen. Dazu knallen wir Bösewichter ab, zerstören Säuretanks und gegnerische Panzerwagen oder befreien Zivilisten. Durch diese Aktionen verliert einer von mehreren Unterbossen nach und nach die Kontrolle über seine Region, angezeigt durch eine Prozentangabe. Ziel ist es, diese auf Null zu senken, allerdings werden die Gangster immer verzweifelter, je mehr ihnen der Bezirk aus den Händen zu gleiten droht. Das bedeutet Verstärkung von mehr und besser bewaffneten Widersachern.

Die Story, die ihr aus der Third-Person-Perspektive erlebt, wird – wenn überhaupt – aber nur ein Feigenblatt sein. Dabei wirkt das Spiel technisch wie spielerisch leicht angestaubt; wer *Saints Row 4* kennt, wird dazu im Vergleich bei *Crackdown 3* kaum bahnbrechend Neues entdecken. Tatsächlich hat die gespielte Xbox-One-X-Version sogar noch mit so einigen Problemen zu kämpfen, unter anderem beim Streaming der offenen Spielwelt. Gerade wenn wir mit einem schnellen Auto durch die Straßen der Stadt fuhren, kam es zuweilen zu merklichen Rucklern. Außerdem benötigte die gezeigte Alpha-Version noch seine sehr lange Ladezeit beim Spielstart. Immerhin: Im Solomodus gefällt uns schon mal die Mobilität der wahlweise männlichen oder weiblichen Hauptfigur. Das Jetpack erlaubt Doppelsprünge und Sturzangriffe mit Flächenschaden, zudem kann der Avatar an allen Häuserfassaden und anderen Oberflächen behände nach oben klettern.

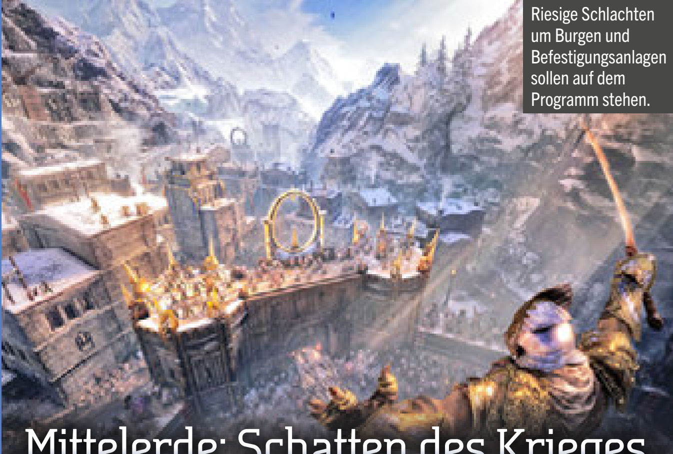
PETER MEINT:

Dafür, dass Crackdown 3 von schneller Action mit Explosionen am laufenden Band lebt, sieht der Titel fünf Monate vor dem Release nicht sonderlich spektakulär aus. Auch die angepriesenen Zerstörungsfeatures haben uns nicht begeistert, außer ein paar kaputt geschossener Deckungsmöglichkeiten hat Crackdown 3 in dieser Beziehung wenig zu bieten.

Genre: Action
Entwickler: Sumo Digital
Publisher: Microsoft
Termin: 07.11.2015



Unser Supersoldat bewegt sich mit Jetpack durch die offene Welt und bekämpft Gangster – die Story ist recht dünn.



Riesige Schlachten um Burgen und Befestigungsanlagen sollen auf dem Programm stehen.

Mittelerde: Schatten des Krieges

Neben zahlreichen offensichtlichen Anleihen bei Serien wie *Batman* und *Assassin's Creed* bot der erste Teil des *Mittelerde*-Abenteuers das neuartige Nemesis-System, das Orks mit unterschiedlichen Persönlichkeiten versah und dafür sorgte, dass diese – genau wie der Spieler im Verlauf des Abenteuers – stärker wurden. Das Feature kehrt im zweiten Teil zurück und in Kombination mit einem im Vergleich zum Vorgänger erhöhten Schwierigkeitsgrad kam bei der Demo auf der E3 schnell Spannung auf. Zwei Story-Missionen und ein Ausflug in die offene Welt standen vor Ort auf dem Programm, das Tolkien-Fans dank eindrucksvoll umgesetzter Elben, Orks, Wargs und Trollen sofort ein Lächeln ins Gesicht zauberte. Genau wie bei der Schlacht um Helms Klamm im Roman stehen auf dem Menü von *Mittelerde: Mordors Schatten 2* große Belagerungskämpfe um Befestigungsanlagen. Als General muss man wichtige Entscheidungen treffen – was soll der Troll auf die Festung werfen? Ist der Einsatz eines Drachens zu gefährlich? Dessen kleines Echsenhirn unterscheidet nämlich nicht zwischen Freund und Feind … Was die Story betrifft, knüpft *Mordors Schatten 2* direkt am Vorgänger an. Das bedeutet: Sowohl Held Talion als auch dessen Synchronsprecher Troy Baker kehren zurück, Kenntnisse des ersten Teils sowie der *Mittelerde*-Geschichte sind nicht unbedingt erforderlich, aber sehr hilfreich.

KATHARINA MEINT:

Beim ersten Teil hat es eine ganze Weile gedauert, bis der Funke übergesprungen ist. Der erhöhte Schwierigkeitsgrad, der bei Versagen auch Konsequenzen birgt, reizt mich im zweiten Teil immens. Und das Nemesis-System ist ein so guter Einfall, dass ich mich immer noch frage, wieso das Feature nicht schon geklaut wurde. In Sachen Story mache ich mir nicht allzu viele Hoffnungen auf eine Glanzleistung – als Tolkien-Freund reicht mir aber eigentlich schon die schöne Fantasy-Kulisse mit bekannten Völkern und Charakteren.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Monolith Productions
Publisher: Warner Interactive
Termin: 10.10.2017

PES 2018

Die Zeiten, in denen PC-Fußballer mit einer technisch altbackenen Version von *Pro Evolution Soccer* abgespeist wurden, sind endlich vorbei! Auf der E3 durften wir bereits die PC-Version von *PES 2018* anspielen und waren mehr als erfreut, dass diese nun nicht nur gleichauf mit den Konsolenfassungen, sondern diesen sogar überlegen ist. Zudem wurden der BVB und Schalke 04 als deutsche Mannschaften bestätigt. Dem Revier-Derby steht also nichts im Wege. Spielerisch hat sich aber natürlich auch etwas getan. Die schon im Vorgänger tollen Animationen wurden noch einmal verbessert und die verschiedenen Kicker auf dem Platz sollen sich gemäß ihrer Fähigkeiten spürbar unterschiedlich spielen. Doch auch abseits des Platzes wurde gehörig an der etwas angestaubten Präsentation gearbeitet, welche nun mit neuen Kamerawinkeln bei Standards, neuen Einblendungen sowie vielen Gesichtsanimationen bei den Kickern mehr wie eine TV-Übertragung wirken soll.

CHRIS MEINT:

Die letzten beiden PES-Teile waren spielerisch schon grandios. Wenn Konami das Grundkonzept nun behutsam verfeinert und auch die PC-Technik überzeugt, erwartet uns wohl der stärkste FIFA-Konkurrent aller Zeiten.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 14.09.2017



Die Bewegungsabläufe der Kicker wurden noch einmal verfeinert und sorgen für wunderschöne Ballstafetten.

Quake Champions

Allzu viele bahnbrechende Gameplay-Neuigkeiten brauchte man im Rahmen der E3 zu *Quake Champions* natürlich nicht mehr erwarten – schließlich liefen bereits mehrere Closed-Beta-Phasen und der Shooter soll in nicht allzu ferner Zukunft ja auch schon erscheinen. Ein paar News-Schnipsel gab es aber zur Messe dann doch. Wichtigste Info vorneweg: Wer an der Beta teilnehmen möchte, muss sich ab sofort nur noch anmelden, denn sie steht nun für alle Interessierten offen. Eine Einladung benötigt ihr also nicht mehr. Das passende Web-Formular findet ihr unter http://quake.bethesda.net/de/signup. Ebenfalls interessant: Mit den World Championships veranstaltet Bethesda bald auch eine *Quake*-Weltmeisterschaft. Qualifizieren könnt ihr euch durch die Teilnahme an regionalen Turnieren, die bereits Ende Juni starten. Gut Schuss … oder so.

Inhaltliche Neuigkeiten gab es aber auch. Zum einen wurde der neue Modus Sacrifice angekündigt, der sich als Mischung aus Domination und Capture The Flag präsentiert. Und: *Wolfenstein*-Protagonist B.J. Blazkowicz wird in *Quake Champions* ebenfalls spielbar sein.

SASCHA MEINT:
Meine Quake-Tage liegen schon viele Jahre hinter mir und somit fast im vergangenen Jahrtausend. Für Quake Champions könnte ich die Railgun aber mal wieder entstauben. Ob's dann für die Weltmeisterschaft reicht, wage ich aber zu bezweifeln …

Genre: Online-Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2017



Aquanox: Deep Descent



Da Quests recht wenig abwerfen, durchsucht ihr alte Schiffswracks, um die nötigen Credits für Upgrades zu verdienen."

Zeit wird's: Nach der Ankündigung 2014 konnten wir auf der E3 nun eine späte Alpha-Version des Nachfolgers der *Aquanox*- bzw. *Schleichfahrt*-Reihe anzocken. *Deep Descent* versteht sich dabei als Reboot: Nach einer globalen Katastrophe lebt die Menschheit in der Tiefsee, eine Algenplage bedroht aber die neue Zivilisation. Unser Hauptcharakter wird lange vor der Katastrophe aus einer Stasis aufgetaut, muss sich also in der neuen Welt zurechtfinden, während er versucht, sie zu retten. An Bord eures U-Boots wechselt ihr zwischen vier verschiedenen Charakteren hin und her, alternativ zockt ihr *Deep Descent* aber auch im Koop-Modus. Wie von früher gewohnt, rüstet ihr euer Schiff nach Belieben auf, das nötige Geld verdient ihr durch Überfälle, Quests oder das Abscannen von Wracks in der Pseudo-Open-World.

PETER MEINT:
Deep Descent spielt sich recht taktisch und passend zum Setting träge, ist kein wildes Geballer – gut so. Außerdem gefällt mir das sehr gelungene Unterwasser-Feeling. Noch ein bisschen Feintuning und das könnte was werden!

Genre: Simulation/Action
Entwickler: Digital Arrow
Publisher: Nordic Games
Termin: 2017

Mount & Blade 2: Bannerlord

Auf der E3 standen die Schlachten der Mischung aus Action- und Rollenspiel im Mittelpunkt. Die gezeigten Szenen sahen aufgrund der detaillierten Einheiten und der schieren Masse der Armeen sehr beeindruckend aus. Auch das Befehligen der Truppen scheint trotz der großangelegten Schlachten und der vielen Truppen relativ gut zu funktionieren. So hinterließ *Mount & Blade 2: Bannerlord* wieder einmal einen richtig guten Eindruck bei den Messebesuchern. Allerdings bleibt uns das türkische Studio Taleworlds Entertainment weiterhin einen Release-Termin schuldig – obwohl das Spiel seit mehr als fünf Jahren in Entwicklung ist.

MATTI MEINT:
Jedes Mal, wenn ich bewegte Bilder von Mount & Blade 2: Bannerlord zu sehen bekomme, habe ich so richtig Lust mit dem Sandbox-Spiel loszulegen. Doch nun, nach fünf Jahren des Wartens, muss ich so langsam sagen, dass die Entwickler mal einen Gang zulegen sollten. Natürlich möchte ich zum Release ein bugfreies Spiel haben, aber Taleworlds sollte bitte nicht einen auf Chris Roberts machen!

Genre: Action/Rollenspiel
Entwickler: Taleworlds Entertainment
Publisher: Taleworlds Entertainment
Termin: noch nicht bekannt



Die Mittelalter-Schlachten sehen dank der Masse an detaillierten Einheiten unglaublich gut aus.

Im Hauptspiel hatte sie noch gefehlt, nun liefert sie das Add-on nach: eine eigene Story-Kampagne für die Verbannten.

Halo Wars 2: Awakening the Nightmare

Das offene Ende von *Halo Wars 2* ließ es vermuten: Microsoft setzt das Echtzeit-Strategiespektakel fort, diesmal als digitale Erweiterung, die das Hauptspiel benötigt. *Awakening the Nightmare* ist nicht Teil des Season Pass, sondern muss separat erworben werden. Das Add-on bietet eine neue Story-Kampagne, die mehrere Monate nach Ende des Hauptspiels einsetzt und in der man diesmal die Kontrolle über die Verbannten übernimmt, die sich gegen die Alien-Parasiten Flood zur Wehr setzen. Die Story wird erneut mit aufwendig gerenderten Videos erzählt, die schon ein Highlight des Hauptspiels waren. Dazu wird *Awakening the Nightmare* zwei weitere Verbannten-Anführer für den Multiplayer und zwei neue Mehrspielerkarten mitliefern. Außerdem ist ein neuer Koop-Mehrspielermodus namens Terminus Firefight an Bord, in dem sich drei Spieler gegen immer stärkere KI-Gegner zur Wehr setzen.

FELIX MEINT:
Halo Wars 2 bot oberflächliche, aber spaßige Echtzeit-Strategie mit toller Inszenierung – vom Add-on erwarte ich nicht mehr und nicht weniger.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: 343 Industries/Creative Assembly
Publisher: Microsoft Studios
Termin: Herbst 2017

A Way Out

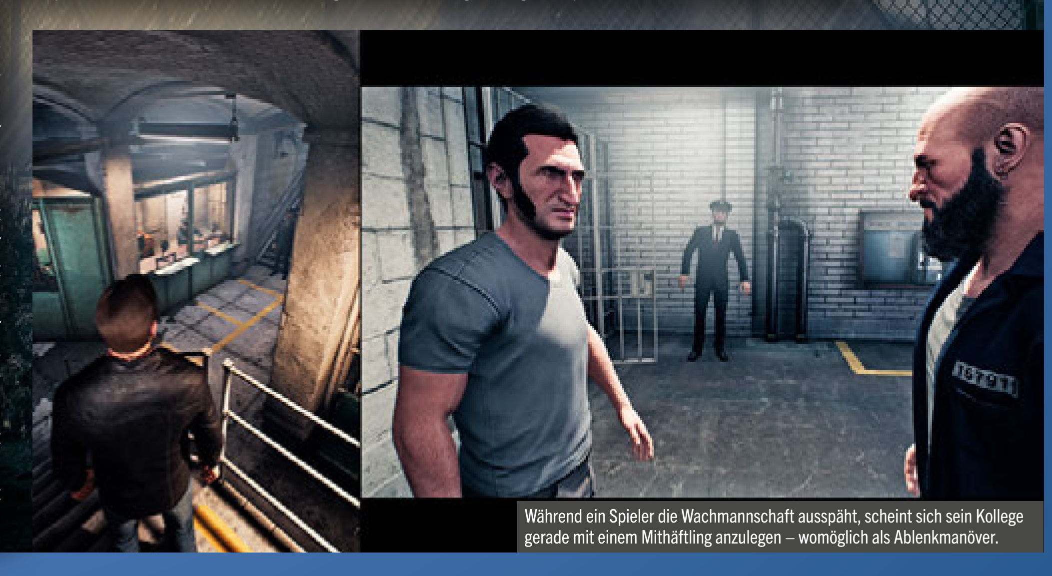
Mit ihrem Erstlingswerk *Brothers: A Tale of Two Sons* haben sich die Hazelight Studios bereits in die Herzen anspruchsvoller Rätselfans programmiert. Nun folgt im nächsten Jahr ihr zweites Baby namens *A Way Out*, das sie erstmals auf der E3 im Rahmen der EA-Pressekonferenz vorstellten. Wie schon bei *Brothers* stehen auch diesmal wieder zwei Protagonisten – die Knackis Leo und Vincent – im Mittelpunkt, mit einem kleinen, aber sehr feinen Unterschied: Ihr steuert nicht mehr beide Charaktere mit jeweils einem Analogstick, sondern seid nur für eine Person zuständig. Die andere Figur wird von einem Partner gelenkt. Heißt: Für Solo-Spieler ist *A Way Out* nix, Online- oder Couch-Koop per Splitscreen heißt die Devise.

In dieser Konstellation ist eure Aufgabe eigentlich recht einfach: Ihr müsst Leo und Vincent in recht klassischer Action-Adventure-Manier zur Flucht aus dem Knast verhelfen und danach vor den Ordnungshütern flüchten. Der Clou an der Sache: Die Story beider Charaktere wird zeitgleich erzählt. Sprich: Während Leo vielleicht gerade aktiv an einem Ausbruchsplan arbeitet, schaut sich Vincent womöglich erstmal in Ruhe eine Story-Cutscene an oder quatscht mit einem NPC. An bestimmten Stellen müsst ihr natürlich kooperieren und euch miteinander absprechen, etwa wenn ihr dann tatsächlich euren Ausbruch angeht – Wachen wollen abgelenkt, Werkzeuge beschafft und Fluchtwagen gefahren werden. Für weitere Dynamik sorgen Entscheidungsmomente. So müsst ihr euch, wie beispielsweise bei Telltale-Spielen, in den Dialogen für mehrere Optionen entscheiden, was einen direkten Einfluss auf den Ausgang der Story haben soll. Oder ihr plant eure Rollen für ein krummes Ding während eurer Flucht – hier müsst ihr euch sogar auf Dinge festlegen wie: Wer kriegt die Waffe, wer fährt? Dadurch soll es eine sehr intensive Koop-Dynamik geben, die von einfachen Splitscreen-Titeln nicht erreicht wird. Ob die Entwickler das wirklich hinkriegen? Das erfahren wir frühestens Anfang 2018.

SASCHA MEINT:

A Way Out hat viele tolle Ideen, aber dass das noch lange kein gutes Spiel ausmacht, hat man in der Vergangenheit leider viel zu oft gesehen. Gut finde ich allerdings bereits jetzt, dass es wohl keine Matchmaking-Funktiongeben wird, man also einen Mitspieler mitbringen muss. Auf Online-Trolle, die sich an keine Absprachen halten, habe ich nämlich so gar keine Lust.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hazelight Studios
Publisher: Electronic Arts
Termin: 1. Hälfte 2018



Während ein Spieler die Wachmannschaft ausspäht, scheint sich sein Kollege gerade mit einem Mithäftling anzulegen – womöglich als Ablenkmanöver.

Vampyr

Vampyr zeigte uns auf der E3 zum ersten Mal ein wenig mehr von sich. Vor allem das Gameplay war im Vorfeld sehr mysteriös, jetzt wissen wir, dass die Kämpfe einen ziemlich guten Eindruck machen. Die Animationen sind hier deutlich besser als in den Gesprächen, in denen viele Charaktere sehr steif wirken und auch die Gesichter teils recht starr erscheinen. Ein weiterer Punkt ist das Crafting: Waffen-Upgrades und das Craften von Verbänden und Medizin werden Bestandteile von *Vampyr* sein. Die speziellen Vampirfähigkeiten – Unsichtbarkeit, Gedankenkontrolle usw. – sind ausbaufähig, aber vor allem der Umgang mit den NPCs wird darüber entscheiden, wie das etwa 40 Stunden lange Spiel ausgeht.

PAULA MEINT:

Kämpfen, Blutsaugen, Crafting, Menschen beeinflussen. Was will man mehr? Vampyr hat das Potenzial, ein großartiges Spiel mit vielen Möglichkeiten zu werden. Hoffentlich haben sich die Entwickler von Dontnod Entertainment aber nicht zu viel vorgenommen, der Schuss könnte nämlich schnell nach hinten losgehen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 30.11.2017



Werdet in *Vampyr* zum Blutsauger, der London terrorisiert, und kämpft gegen fiese Vampirjäger!

Project Cars 2

Zweifellos wird *Forza Motorsport 7* ein starkes Spiel werden und mit seinen über 700 Fahrzeugen vor allem unseren Sammeltrieb bedienen, doch *Project Cars 2* wird richtige Rennsport-Nerds wohl im siebten Himmel schweben lassen. Laut Entwicklerstudio Slightly Mad wird sogar der Gummiabrieb der Reifen berechnet und soll sich leicht auf das Fahrgefühl auswirken. Doch damit nicht genug: Sogar Niederschlag wird so genau berechnet, dass der Boden abseits der Strecke zu einem gewissen Zeitpunkt gesättigt ist und erst dann das Wasser auf die Strecke läuft. Aufgrund der genau bemessenen Strecken soll sich dann auch nur an den Stellen das Wasser sammeln, wo dies auch in der Realität der Fall ist. Zudem soll selbst die Jahreszeit spürbare Auswirkungen auf die Streckenverhältnisse haben. Autos steuern sich anders über den Asphalt, wenn dieser erhitzt oder winterlich kalt ist.

CHRIS MEINT:

Mehr Detailversessenheit geht nicht! Project Cars 2 wird das Spiel für alle Motorsport-Nerds.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Bandai Namco
Termin: 22.09.2017



Die Strecken in *Project Cars 2* wurden auf's Genaueste vermessen. Sogar die Pfützenbildung ist höchst realistisch.

State of Mind

Im Jahre 2048 gibt es zwei Welten: die reale und CITY5, eine digitale Utopie, in die Menschen ihren Verstand hochladen. Einer davon ist Christopher Nolan, doch bei seinem Upload geht etwas schief und er verliert teilweise sein Gedächtnis. In *State of Mind* muss der Journalist Nolan sein Gedächtnis wiederfinden und sich dabei durch die Full-3D-Welt schlagen. Aber nicht nur er wird ein spielbarer Charakter sein, fünf weitere Figuren kommen dazu. Etwa 20 Spielstunden soll das Adventure bieten und mit verschiedenen Enden, die durch die unterschiedlichen Entscheidungen hervorgerufen werden, einen hohen Wiederspielwert haben. Der Low-Poly-Look mit einem Hauch von *Blade Runner* besticht auf jeden Fall schon mal das Auge.

PAULA MEINT:

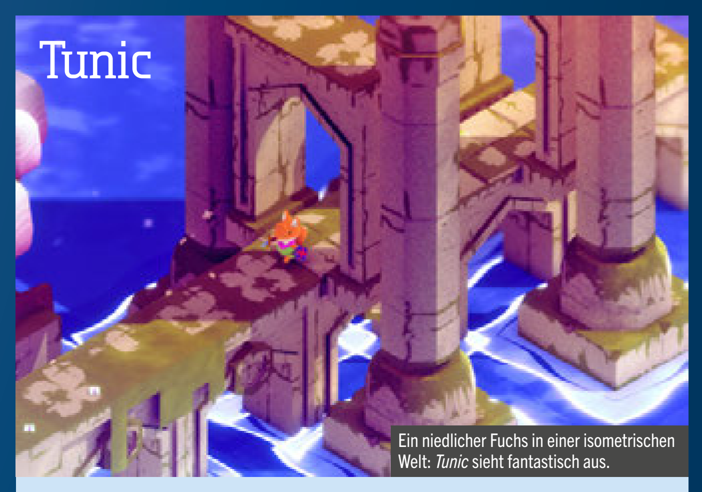
State of Mind hat ein ziemlich interessantes Setting. Das Team von Daedalic hat sich vor allem damit beschäftigt, ein klares Bild davon zu zeichnen, wie sich die digitale Welt nach dem heutigen Stand tatsächlich weiterentwickeln könnte. Dabei ist ein spannendes Adventure mit einem tollen Look entstanden.

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 4. Quartal 2017



Begleitet Christopher Nolan in *State of Mind* auf der Suche nach seinem Gedächtnis.

Tunic



Ein niedlicher Fuchs in einer isometrischen Welt: *Tunic* sieht fantastisch aus.

Bis vor der E3 war das herzallerliebste Indie-Game mit dem Fuchs in der Hauptrolle noch als *Secret Legend* bekannt, dieser austauschbare Titel wurde nun durch das wesentlich klangvollere *Tunic* ersetzt. Von *The Legend of Zelda* inspiriert steuert man den kleinen Pelzträger durch wunderschöne, isometrisch dargestellte Umgebungen. Die Farbgestaltung erinnert dabei an *Monument Valley* und *Hyper Light Drifter*. Trotz der sanften Pastelltöne geht es in *Tunic* ordentlich zur Sache, mit Schwerthieben und dem Einsatz von Ausweichrollen stellt sich der kleine Fuchs bösartigen Wieselrittern und lebendigen Statuen in den Weg und erkundet eine malerische Fantasy-Welt voller Ruinen, Wälder und Schätzen.

KATHARINA MEINT:

Zelda-inspirierte Indie-Games liegen seit einigen Jahren im Trend, allerdings haben die wenigsten eine so bezaubernde Optik zu bieten. Spielerisch merkt man unter anderem den Einfluss von Schwergewichten wie Dark Souls, spannend bleibt die Frage nach dem Umfang des niedlichen Abenteuers.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Andrew Shouldice
Publisher: Finji
Termin: 2018

Age of Empires Definitive Edition

Was für eine Überraschung! Zum 20. Geburtstag von *Age of Empires* veröffentlicht Microsoft eine runderneuerte Version des Originals von 1997. Das Windows-10-Spiel wird komplett neu gerenderte Grafiken in 4K-Auflösung, feinere Animationen und schicke Wassereffekte bieten. Erstmals lässt sich die Perspektive auch weit herauszoomen, sodass sich die Spieler einen wesentlich besseren Blick auf das Kampfgetümmel verschaffen können. Das Gameplay soll mit zahlreichen Verbesserungen aufwarten und auch das Interface wird an moderne Standards angepasst. So wird es beispielsweise einen Button für unbeschäftigte Arbeiter und einen Befehl für Angriffsbewegung (Attack Move) geben. Neben der frischen Grafik wird auch der Soundtrack neu von einem Orchester eingespielt. Der Mehrspielermodus nutzt Microsofts Xbox-Live-System für Matchmaking und Freundeslisten. Das Spiel erscheint noch in diesem Jahr, Interessierte können sich auch schon auf der offiziellen Seite www.ageofempires.com für eine Mehrspieler-Beta anmelden. Die *Definitive Edition* wird auch die Erweiterung *The Rise of Rome* enthalten.

Age of Empires Definitive Edition wurde während der PC Gaming Show von Adam Isgreen, Creative Director bei Microsoft Studios, präsentiert. Er hat unter anderem bei Westwood Studios an *Command & Conquer* gearbeitet. Am Ende seiner Präsentation betonte Isgreen, dass die *Definitive Edition* nur der Auftakt sei und Microsoft noch wesentlich mehr geplant habe, um den 20. Geburtstag von *Age of Empires* zu feiern. So wird Microsoft auf der kommenden Gamescom in Köln einen eigenen *Age of Empires*-Event abhalten – und dort soll es eine große Ankündigung geben. Kommt da etwa ein *Age of Empires 4* auf uns zu? Spätestens im August wissen wir mehr!

FELIX MEINT:

Klasse Auftritt! Microsoft beweist einmal mehr, dass sein Versprechen, wieder stärker auf die PC-Community zuzugehen, keine leere Phrase war. Der Remaster schaut sehr schön aus und macht einen viel runderen Eindruck als das lieblose Age of Empires 2 HD. Und es bleibt spannend: Ob Microsoft wirklich in zwei Monaten einen neuen Teil ankündigt? Mittlerweile würde ich nichts mehr ausschließen!

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Nicht bekannt
Publisher: Microsoft Studios
Termin: 2017



Sämtliche 2D-Grafiken wurden komplett neu gerendert, auch die Animationen der Einheiten hat Microsoft überarbeitet.

Die *Definitive Edition* läuft unter Windows 10 und nutzt Xbox Live für den Multiplayer-Modus.

Forza Motorsport 7

Im letzten Jahr ging es mit *Forza Horizon 3* noch vollkommen frei durch die Landschaften Australiens, nun findet die Rennaction wieder auf echten Kursen rund um die Welt statt. Microsoft stellte auf der E3 nämlich den siebten Teil seiner mehr auf Realismus bedachten Hauptserie *Forza Motorsport* vor. Neben dem ebenfalls auf der Pressekonferenz präsentierten Porsche Carrera GT2 RS soll es noch über 700 weitere Fahrzeuge im Spiel geben. Zu den üblichen Rennklassen gesellen sich nun übrigens auch noch riesige Trucks. Zudem wird es erstmals in der Seriengeschichte auch möglich sein, die Fahrer selbst individuell zu gestalten und auszustatten. Besonders viel Wert legen die Entwickler von Turn 10 außerdem auf ihr dynamisches Wetter, das sich während eines Rennens eben auch mal verändern und damit großen Einfluss auf die Rennen nehmen kann.

CHRIS MEINT:

Wie schon die Vorgänger und auch die Horizon-Ableger wird auch Forza Motorsport 7 wieder eine echte Wucht. Die kleinen Detailverbesserungen zünden sofort.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Turn 10 Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 03.10.2017



Nach dem arcadigen *Horizon 3* geht es mit *Forza Motorsport 7* wieder etwas realistischer zur Sache.



Alle Figuren haben besondere Spezialattacken. Butters kann sich beispielsweise mit Mexikanern verstärken.

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe

Das zweite Rollenspiel zur TV-Serie *South Park* hat endlich wieder einen Release-Termin: Am 17. Oktober soll *Die rektakuläre Zerreißprobe* nun erscheinen. Zudem durften wir den Titel auf der Messe noch einmal selbst anzocken. Dabei brachen wir als halbwüchsiger Sidekick des Möchtegern-Superhelden Captain Diabetes in einen Strip-Club ein, um eine Stripperin mit einer gewissen Tätowierung zu finden. Dafür verpassen wir zwei ziemlich betrunkenen Herren einen Lapdance, der mit reichlich Fürzen garniert wird. Zwar bekommen wir so die Information, wo sich die gesuchte Stripperin aufhält, müssen aber auch gegen die Männer kämpfen, weil sie es aus irgendwelchen Gründen gar nicht mögen, angepupst zu werden. Hierbei bewegen wir uns im Kampf viel freier als noch im Vorgänger, nehmen so die Herren in die Zange und besiegen sie. Ihr merkt schon, wo *South Park* draufsteht, ist auch wieder ganz viel *South Park* drin.

CHRIS MEINT:

Wer auf den politisch inkorrekten Humor steht, wird im Oktober viele Lachtränen vergießen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft San Francisco
Publisher: Ubisoft
Termin: 17.10.2017

The Pillars of Earth



In *The Pillars of the Earth* nehmt ihr die Rolle eines von fünf Charakteren ein, unter anderem Jack, Philip und Aliena.

Bereits vor drei Jahren hatte Daedalic Entertainment angekündigt, Ken Folletts Bestseller *Die Säulen der Erde* als Spiel zu adaptieren. Nun ist es bald so weit, im August 2017 erscheint der erste Teil des interaktiven Romans. Doch bevor die Geschichte der Kathedrale von Kingsbridge in digitaler Form dem breiten Publikum erzählt wird, hatte das Spiel seinen Auftritt auf der E3. Beim Anspielen fielen uns die sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch wunderbar vertonten Dialoge auf. Auch zeigte sich, dass schon kleine Entscheidungen, beispielsweise das Töten eines Hirsches, Einfluss auf die Handlung nehmen können. Die größte Frage, die wir uns stellten: Was bietet das Spiel Neues gegenüber der Buchvorlage? Denn *The Pillars of the Earth* erzählt die gleiche Geschichte wie das Buch. Matt Kempke sagte uns dazu im Interview, dass die Option da gewesen sei, eine andere Storyline zu wählen und diese zu verfolgen, Daedalic sich aber absichtlich dagegen entschieden habe. Man wolle mit dem Spiel die Möglichkeit schaffen, die Geschichte neu zu erleben und aktiv zu beeinflussen.

MATTI MEINT:
Den Roman habe ich als Jugendlicher verschlungen. Das bisher Gespielte macht einen ordentlichen Eindruck und so freue ich mich schon auf den August!

Genre: Interactive Novel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 15.08.2017

Wargroove

Chucklefish wilderte mit *Stardew Valley* dreist bei der alten Nintendo-Serie *Harvest Moon* – und feierte mit dem Ergebnis bahnbrechenden Erfolg. Mit *Wargroove* setzt man die Firmenphilosophie „Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht" fort und programmiert eine eigene Version der Rundenstrategie-Serie *Advance Wars*. Mitsamt einem Editor für Karten und Kampagnen sowie einem Vierspielermodus dürfte die Langzeitmotivation für ambitionierte Generäle hoch ausfallen. Wie viele Einheiten, Völker und Anführer es insgesamt gibt, ist noch nicht bekannt. *Wargroove* macht keinen Hehl aus der Inspirationsquelle, sowohl die niedliche Cartoon-Optik als auch die animierten Angriffssequenzen sind kaum von denen aus der *Advance Wars*-Reihe zu unterscheiden.

KATHARINA MEINT:
Da Wargroove auch auf Switch erscheinen wird, scheint Nintendo kein allzu großes Problem mit der offensichtlichen Ähnlichkeit zu Advance Wars zu haben. Genau wie Stardew Valley hat Wargroove viel Potenzial bei der Nintendo-hungrigen PC-Kundschaft.

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Chucklefish Games
Publisher: Chucklefish Games
Termin: 4. Quartal 2017



Die Ähnlichkeit zu *Advance Wars* ist eklatant, nicht nur was die Optik betrifft.

Surviving Mars

In diesem Science-Fiction-Strategiespiel von Haemimont Games (Victor Vran, Tropico) dreht sich alles um einen der größten Träume der neueren Menschheitsgeschichte: Die Besiedelung des Mars. Das Ziel dieser Weltraum-Städtbau-Simulation ist die Errichtung einer sich selbst versorgenden Kolonie auf dem roten Planeten. Dabei bewältigt ihr viele Herausforderungen, die laut Recherchen der Entwickler stark an voraussichtliche Probleme angelehnt sind, mit denen reale Marsbesiedler auseinandersetzen müssten. Damit in diesem Sandbox-Aufbauspiel keine Langeweile aufkommt, werden bei jedem Neustart die Missionsparameter zufallsgeneriert verändert. Für Langzeitmotivation sorgen unter anderem sogenannte Mars Mysterys. Letzteres sind optionale Bonus-Storyzweige, die ein wenig Fantasy in die realistisch angehauchte Science-Fiction-Sim bringen.

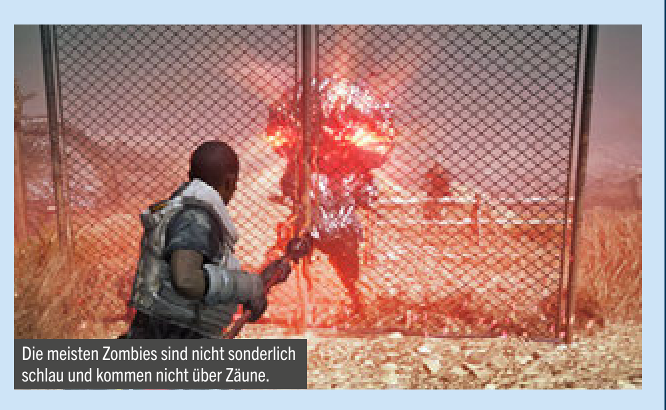
WOLFGANG MEINT:
Was wir bislang von Surviving Mars gesehen haben, stammte aus einer sehr frühen Version des Spiels und hinterließ trotz vieler offener Fragen einen hervorragenden Ersteindruck.

Genre: Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2018



Das Gameplay von *Surviving Mars* basiert auf realen Problemen, mit denen sich menschliche Marsbesiedler auseinandersetzen müssen.

Metal Gear Survive



Die meisten Zombies sind nicht sonderlich schlau und kommen nicht über Zäune.

Die schlechte Nachricht: *Metal Gear Survive* wird nicht mehr dieses Jahr erscheinen. Die gute Nachricht: Spielerisch macht das Spin-off zur Stealth-Serie gar keinen schlechten Eindruck. Und das trotz – oder vielleicht gerade wegen? – der absolut albernen Prämisse, bei der vier Soldaten durch ein Wurmloch in eine alternative Realität voller Zombies rutschen. Gemeinsam mit drei anderen Teilnehmern war das Ziel in der E3-Demo die Verteidigung eines Generators. Die in Wellen anstürmenden Untoten setzt man mit Schusswaffen, Fallen und Nahkampfangriffen außer Gefecht. Noch standen nur zwei Charakterklassen zur Auswahl, ein auf Fernkampf und ein auf Nahkampf spezialisierter Soldat. Im fertigen Spiel gibt es die Möglichkeit, die Figuren anzupassen.

KATHARINA MEINT:
Unterhaltsamer als gedacht, jedenfalls wenn man mit einigermaßen fähigen Begleitern unterwegs ist. Durch Friendly Fire und geringe Munitionsvorräte ist Metal Gear Survive überraschend taktisch, Crafting- und Simulationselemente sorgen für noch mehr Tiefgang.

Genre: Action
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 2018

The Last Night

Die hinreißende Optik von *The Last Night* verzauberte auf der E3 die Massen. Als Basis für das Cyberpunk-Adventure diente ein in nur sechs Tagen auf einem Programmierwettbewerb erstellter Flash-Prototyp. Im fertigen Spiel wird man als Held Charlie einen Slum in einer dreckigen Großstadt erkunden, zwischen Bars und Clubs tingeln, mit anderen Ghetto-Bewohnern reden, durch dunkle Gassen schleichen und sich Feuergefechte mit Cops liefern. Als Inspirationsquelle für Setting und Geschichte diente unter anderem der Klassiker *Blade Runner*, was das Spielprinzip betrifft, stand zum Beispiel *Oddworld: Abe's Odyssey* Pate. Wer selbst einmal die Ursprungsfassung des Titels aus dem Jahr 2014 ausprobieren möchte, spielt es unter timsoret.itch.io/the-last-night.

KATHARINA MEINT:

Pixelart muss nicht austauschbar aussehen! Die Schönheit von The Last Night kommt in Bewegung erst richtig zur Geltung. Setting und Spielprinzip sind vielversprechend – zeichnet sich da etwa ein Cyberpunk-Revival am Horizont der Spielelandschaft ab?

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Odd Tales
Publisher: Raw Fury Games
Termin: 2018



Fliegende Taxis, Neonlichter: Die Cyberpunk-Atmosphäre wurde zauberhaft eingefangen.

Total War: Warhammer 2



Die Echsenmenschen setzen auf unterschiedliche Dinosaurier in den Gefechten.

Auf der E3 wurde das bestätigt, womit sowieso alle gerechnet haben: Die vierte spielbare Fraktion von *Total War – Warhammer 2* werden die rattenartigen Skaven sein. Zudem bot Creative Assembly den Messebesuchern die Möglichkeit an, eine aufwendig inszenierte Quest-Schlacht zwischen den Echsenmenschen und Hochelfen auszuprobieren, was bei uns einen sehr guten Eindruck hinterließ. Vor allem die unterschiedlichen Dino-Reittiere der Echsenmenschen bringen frischen Wind in die Serie. Dazu steht nun auch der Release-Termin von *Total War: Warhammer 2* fest, das Echtzeitstrategie-Spiel soll am 28. September erscheinen.

MATTI MEINT:

Dass die Skaven mit von der Partie sind, stand für mich eigentlich seit der Ankündigung von Total War: Warhammer 2 fest. Die Möglichkeit, eine komplettes Gefecht auf der Messe auszuprobieren, fand ich hingegen weitaus interessanter. Nun weiß ich zumindest, dass ich im Herbst am liebsten aufseiten der Echsenmenschen und ihren Dinos in die Schlacht ziehen werde!

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega/Koch Media
Termin: 28.09.2017

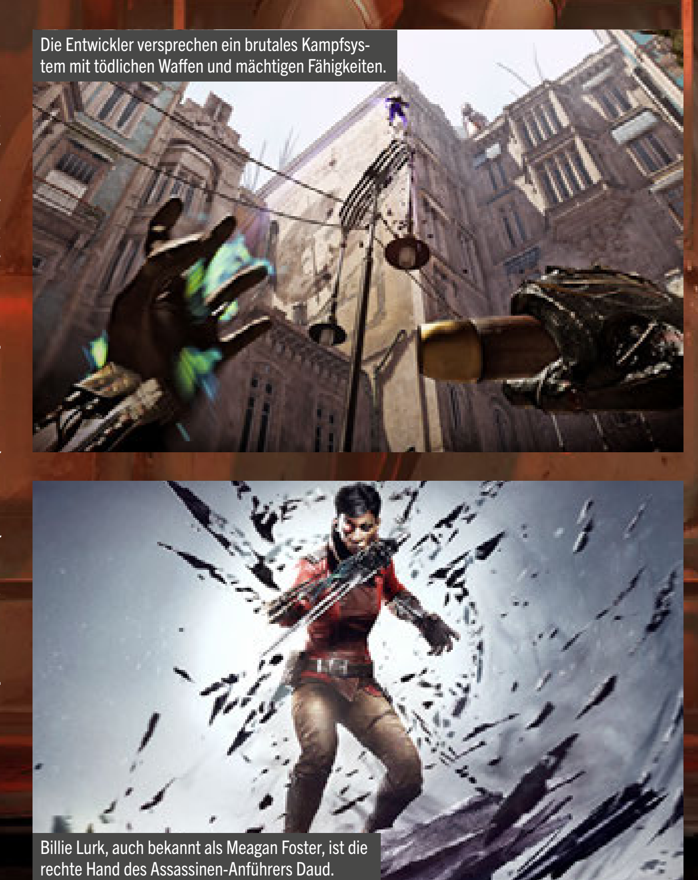
Dishonored: Der Tod des Outsiders

Dishonored 2 bekommt nicht einfach einen DLC wie der Vorgänger. Stattdessen kündigen die Macher von Bethesda mit *Dishonored: Der Tod des Outsiders* einen eigenständigen Ableger an. Darin schlüpft ihr in die Rolle von Billie Lurk, die bereits in *Dishonored: The Knife of Dunwall* und als Meagan Foster auch in *Dishonored 2* eine Rolle gespielt hat. Die Meuchelmörderin macht sich gemeinsam mit ihrem Mentor Daud auf die Jagd nach dem Outsider. Die mysteriöse Figur wird vom Assassinen-Anführer als die Hauptursache für die massiven Unruhen im Kaiserreich angesehen. Erneut verschlägt es euch nach Karnaca, wo sich Billie durch die düstere Unterwelt schlägt. Mithilfe diverser neuer Kräfte und Fähigkeiten unterwandert ihr illegale Boxkämpfe und legt euch mit den Schwestern des Ordens des Orakels an. Dabei bekommt ihr es mit alten und neuen Gegnern zu tun, darunter mechanische Soldaten. Wie gewohnt entscheidet ihr, ob ihr lieber lautlos oder im offenen Kampf an euer Ziel gelangt. Am Ende der spannenden Reise, bei der die Geheimnisse des Outsiders gelüftet werden, soll Billie schließlich vor einer schwierigen Entscheidung stehen, die die ganze Welt beeinflussen wird.

MATTHIAS MEINT:

Dass Arkane gleich einen ganzen Ableger der Dishonored-Reihe entwickelt, war durchaus eine positive Überraschung auf der E3. Ich bin gespannt, was die berüchtigte Billie Lurk so alles draufhat. Das Leveldesign wird vermutlich wieder hervorragend. Ich hoffe nur, dass sich die Entwickler in ihrer Erzählkunst mal etwas weiterentwickeln. Die Storys waren ein wenig der Schwachpunkt der Vorgänger.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 15.09.2017



Die Entwickler versprechen ein brutales Kampfsystem mit tödlichen Waffen und mächtigen Fähigkeiten.

Billie Lurk, auch bekannt als Meagan Foster, ist die rechte Hand des Assassinen-Anführers Daud.

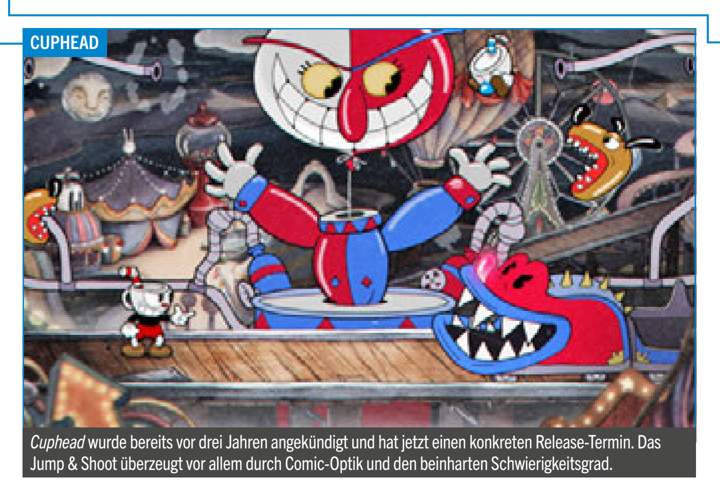
SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Neuankündigung · Vorschau in dieser Ausgabe · EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Absolver	Action-Rollenspiel	Sloclap	Devolver Digital	29. August 2017
Seite 28	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	18. August 2017
Seite 54	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Nicht bekannt	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2017
Seite 24	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
Seite 51	Aquanox Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2017
	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	08. August 2017
Seite 20	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
	Aven Colony	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Team 17	25. Juli 2017
Seite 52	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
	Battle Chasers: Nightwar	Rollenspiel	Airship Syndicate	THQ Nordic	3. Oktober 2017
Seite 47	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
Seite 46	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	4. Quartal 2017
Seite 46	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
Seite 50	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	07. November 2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	29. September 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
Seite 33	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2017
Seite 56	Dishonored: Der Tod des Outsiders	Action	Arkane Studios	Bethesda	15. September 2017
	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	14. September 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	4. Quartal 2017
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	17. Oktober 2017
NEU	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
	F1 2017	Rennspiel	Codemasters	Codemasters	25. August 2017
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	Oktober 2017
Seite 40	FIFA 18	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2017
Seite 16	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 34	Fortnite	Multiplayer-Action	Epic Games	Epic Games	25. Juli 2017
Seite 54	Forza Motorsport 7	Rennspiel	Turn 10 Studios	Microsoft Studios	03. Oktober 2017
	Get Even	Action	The Farm 51	Bandai Namco	21. Juni 2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
NEU	Griftlands	Adventure	Klei Entertainment	Klei Entertainment	Frühjahr 2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
Seite 51	Halo Wars 2: Awakening the Nightmare	Strategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	3. Quartal 2017
	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	08. August 2017
Seite 48	Hunt: Showdown	Ego-Shooter	Crytek	Crytek	Nicht bekannt
Seite 44	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017
	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	16. November 2017

CUPHEAD



Cuphead wurde bereits vor drei Jahren angekündigt und hat jetzt einen konkreten Release-Termin. Das Jump & Shoot überzeugt vor allem durch Comic-Optik und den beinharten Schwierigkeitsgrad.

AGONY



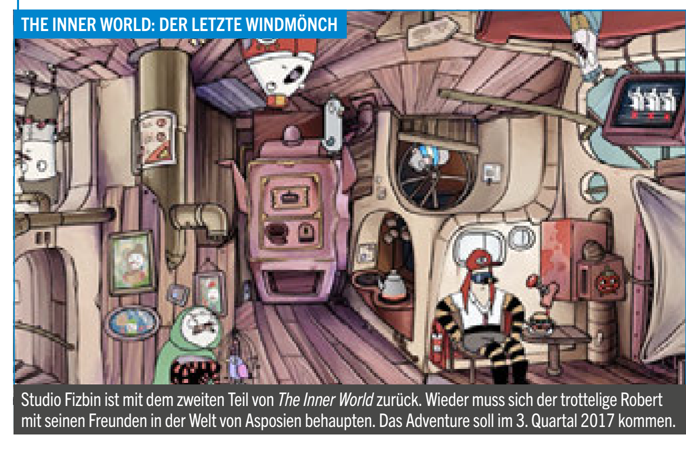
In *Agony* müsst ihr euch als gequälte Seele einen Weg aus den Untiefen der Hölle bahnen. Dabei könnt ihr in dem Survival-Horror-Spiel Seelen kontrollieren und sogar von niederen Dämonen Besitz ergreifen.

OXYGEN NOT INCLUDED



Leitet in *Oxygen Not Included* den Aufbau einer unterirdischen Asteroiden-Basis. Vergesst dabei nicht, eure Truppe mit Sauerstoff, Wärme, Wasser und Essen zu versorgen, sonst schrupft die Besatzung sehr schnell.

THE INNER WORLD: DER LETZTE WINDMÖNCH



Studio Fizbin ist mit dem zweiten Teil von *The Inner World* zurück. Wieder muss sich der trottelige Robert mit seinen Freunden in der Welt von Asposien behaupten. Das Adventure soll im 3. Quartal 2017 kommen.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Seite 47	Life is Strange: Before the Storm (Episode 1)	Adventure	Deck Nine Games	Square Enix	31. August 2017
▶	Lone Echo [VR]	Adventure	Ready At Dawn	Ready At Dawn	20. Juli 2017
	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
Seite 55	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	1. Quartal 2018
Seite 27	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
Seite 50	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	10. Oktober 2017
Seite 51	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
Seite 47	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	2018
Seite 42	Need for Speed Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	09. November 2017
NEU	Ooblets	Adventure	Glumberland	Double Fine Presents	2018
Seite 48	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Oxygen Not Included EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2017
	Paragon EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
Seite 50	Pro Evolution Soccer 2018	Sportspiel	Konami	Konami	14. September 2017
Seite 52	Project Cars 2	Rennspiel	Slightly Mad Studios	Slightly Mad Studios	22. September 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
▶	Pyre	Action-Rollenspiel	Supergiant Games	Supergiant Games	25. Juli 2017
Seite 51	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
▶	Redeemer	Action	Sobaka	Gambitious	2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2017
Seite 48	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
Seite 39	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
▶	Sonic Mania	Jump & Run	Headcannon / Padoga West Games	Sega	15. August 2017
Seite 54	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
▶	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
Seite 36	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2017
Seite 38	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2. Quartal 2018
Seite 53	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	4. Quartal 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kite Games	Kalypso Media	11. August 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	Juli 2017
Seite 55	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
▶	Tacoma	Adventure	Fullbright	Fullbright	02. August 2018
▶	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
Seite 47	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	1. Quartal 2018
Seite 32	The Evil Within 2	Horror	Tango Gameworks	Bethesda	13. Oktober 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
Seite 56	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
Seite 55	The Pillars of the Earth	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	August 2017
Seite 56	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	28. September 2017
Seite 48	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
Seite 53	Tunic	Adventure	Andrew Shouldice	Finji	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
Seite 52	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	30. November 2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
Seite 55	Wargroove	Strategie	Chucklefish	Chucklefish	2017
Seite 30	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017
Seite 45	XCOM 2: War of the Chosen	Strategie	Firaxis Games	2K Games	29. August 2017
NEU	Ylands	Adventure	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	Sommer 2017

Dirt 4

PC Games AWARD Ausgabe 07/2017 86

In Landrush-Events dürft ihr unter anderem in vor PS strotzenden Trucks Platz nehmen.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Koch Media
Erscheinungsdatum: 9. Juni 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 6 Jahren

Endlich wird's wieder so richtig schmutzig! Und diesmal dürfen sich sowohl Realismus-Fanatiker als auch Arcade-Racer im Dreck suhlen.

Von: Christian Dörre

Die *Dirt*-Reihe von Codemasters hat eine interessante Entwicklung hinter sich. Entsprungen aus der auf Realismus bedachten *Colin McRae Rally*-Serie schlug man einen neuen Weg ein und ging mehr Richtung Zugänglichkeit. *Dirt 2* und *3* boten trotz ihres Festival-Charakters und Disziplinen wie Gymkhana immer noch genügend Rennspaß, um auch Serien-Veteranen zu begeistern, doch das darauf folgende *Dirt Showdown* beschränkte sich rein auf Spektakel und stieß viele Fans vor den Kopf. Erst dreieinhalb Jahre später erschien ein neues *Dirt*. Man wurde sich offenbar bewusst, dass die Serie sich zu sehr von ihren Wurzeln entfernt hatte, und präsentierte mit dem Spin-off *Dirt Rally* eine reinrassige Simulation, die mit ihrem überragenden Fahrgefühl und tollem Strecken-Feedback begeisterte. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad und die damit verbundene lange Einarbeitungszeit schreckte man aber natürlich einen großen Teil der Zielgruppe ab, die man sich mit *Dirt 1* bis *3* aufgebaut hatte. *Dirt 4* soll deshalb nun beide Welten vereinen. Wer es arcadiger mag, soll genauso auf seine Kosten kommen wie Simulations-Fans. Ein Ziel, das sich schon viele Rennspiel-Entwickler setzten und daran scheiterten, doch *Dirt 4* gelingt dieser Spagat tatsächlich.

Fahrspaß für alle

Direkt nach Spielstart dürft ihr nämlich bestimmen, ob ihr lieber im Gamer-Modus spielt, wo euch ein wenig unter die Arme gegriffen wird, um die PS-Monster auf Kurs zu halten, oder lieber ein möglichst realistisches Fahr-Erlebnis haben möchtet. Entscheidet ihr euch für Letzteres, basiert die ganze Fahrphysik auf der von *Dirt Rally*, sprich: Ihr müsst jede Eigenheit eures Fahrzeugs kennen, auf jede Unebenheit der Strecke achten und gefühlvoll mit Gas und Bremse umgehen, wenn ihr ein Rennen erfolgreich beenden wollt. Genau wie bei *Dirt Rally* ist das beinhart, verlangt viel Übung, ist aber auch super motivierend und enorm befriedigend. Wenn ihr gerade eine richtig fiese Strecke bewältigt habt, sitzt ihr zwar klatschnass, aber auch glücklich grinsend vorm Fernseher. Das Spielgefühl von *Dirt Rally* hat nichts von seiner Faszination verloren und dürfte echte Renn-Profis über Wochen und Monate beschäftigen.

Doch auch wer nicht unbedingt die Hardcore-Variante bevorzugt, wird mit *Dirt 4* auf seine Kosten kommen. Auch in der Gamer-Einstellung spürt man dank des hervorragenden Feedbacks per Controller oder (noch viel besser!) mit einem Force-Feedback-Lenkrad jedes kleine Steinchen. Schon bei *Dirt 3* bewiesen die Entwickler



Abseits der Strecke sieht *Dirt 4* leider oftmals etwas trist aus. Vor allem die Region Michigan lässt optische Abwechslung vermissen.



Das Your-Stage-Feature ist leider kein echter Strecken-Editor, sondern generiert Strecken zufällig nach ein paar Parameter-Einstellungen.

Dank des herausragenden Fahrgefühls und des grandiosen Feedbacks über Controller oder Lenkrad macht es einfach einen Heidenspaß, um die Kurven zu driften.

bei Codemasters, dass sie einem hervorragend das Gefühl geben können, wirklich gerade so ein motorisiertes Biest über die Pisten zu jagen, obwohl einem dabei kräftig geholfen wird. *Dirt 4* setzt diese Tradition glücklicherweise fort. Blutige Anfänger dürfen beispielsweise ABS, Traktionskontrolle oder Bremshilfe einschalten sowie einen individuellen Schwierigeitsgrad für die KI-Fahrer festlegen. Doch auch wenn man diese Einstellungen deaktiviert, liegt das Fahrzeug spürbar stabiler auf der Strecke als im Simulations-Modus. Vor allem bei den Buggy-Rennen merkt man große Unterschiede. Während man im Simulations-Modus nur bedächtig aufs Gas treten darf, da die Karre sich im dicken Schlamm sonst sofort dreht, kann man in der Gamer-Einstellung ruhig Vollgas geben, ohne befürchten zu müssen, von der Piste zu fliegen. Dennoch stehen die Raser mit Gamer-Einstellung vor einer größeren Herausforderung als noch im Vorgänger. Eine einblendbare Ideallinie gibt es genauso wenig wie die aus vorigen Teilen bekannten Rückblenden. Egal ob „Gamer“ oder Rennprofi, es liegt an euch, die Ansagen eures Beifahrers umzusetzen und die Strecke richtig einzuschätzen.

Fehler lassen sich nicht einfach zurückspielen. Immerhin dürft ihr aber – je nach Schwierigkeitsgrad – ein paar mal das Rennen neu starten. Auch die Strecken selbst sind nun viel fordernder als noch bei *Dirt 3*. Selbst im Gamer-Modus müsst ihr richtig arbeiten, um als Sieger hervorzugehen, sofern ihr nicht gerade sämtliche Hilfen aktiviert habt. Das mag für reine Arcade-Raser ungewohnt sein, doch *Dirt 4* wirkt dadurch viel intensiver als die Konkurrenten *Sébastien Loeb Rally EVO* oder *WRC 6*.

Darf’s ein bisschen mehr sein?

Einer der größten Kritikpunkte an den Vorgängern oder allgemein an Spielen von Codemasters war jedoch immer der etwas geringe Umfang sowohl bei Strecken als auch Fahrzeugen, Karriere-Veranstaltungen und Spielmodi. Hier hat man nun zumindest in ein paar Bereichen nachgebessert, teilweise betreibt man aber auch etwas Augenwischerei. So darf man nun neben dem Karrieremodus auch an zehn auf jeweils sechs Challenges aufgeteilten Spritztouren in den Disziplinen Time Attack und Smash Attack teilnehmen, wo ihr bestimmte Zeiten schlagen oder in einer gewissen Zeit möglichst viele gelbe Blöcke zerstören sollt. Zudem gibt es online neben normalen Rennveranstaltungen auch zahlreiche Community-Events mit Tages-, Wochen- sowie Monats-Herausforderungen, die es zu bestehen gilt. Doch auch Einzelspieler dürfen ihre eigenen Wettbewerbe mit verschiedenen Disziplinen und Rennklassen erstellen und anschließend gegen KI-Fahrer antreten. Das ist zwar alles ganz nett, allerdings fällt trotz der verschiedenen Modi schnell auf, dass mal wieder an Strecken und Fahrzeugen gespart wurde. Zwar gibt es ganze 20 Fahrzeugklassen für die vier spielbaren



Unter dem Menüpunkt „Spritztour“ erwarten euch Time- und Smash-Attack-Herausforderungen sowie Community-Events.


In der Cockpit-Perspektive erlebt ihr die adrenalingeladenen Positionskämpfe beim Rallycross noch intensiver.

Disziplinen Rallye, Landrush (Rennen mit Buggys und Trucks), Rallycross (Rennen mit Rallye-Fahrzeugen) und Historic Rally, doch darauf teilen sich nur insgesamt 74 Fahrzeuge auf. Natürlich kann man bei einem Rennspiel, das sich hauptsächlich auf den Rallyesport bezieht, keinen riesigen Fuhrpark wie bei einem *Gran Turismo* oder *Forza Horizon* erwarten, dennoch ist das ein bisschen dürftig.

Da sich sämtliche Autos aber unterschiedlich steuern, hat man sich an den Fahrzeugen wenigstens nicht so schnell sattgesehen wie an den Strecken. Zwar gibt es bei den Rallyes mehrere Wertungsprüfungen zu verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen, doch gerade mal fünf Regionen, die man teilweise sogar schon aus *Dirt Rally* kennt. Dadurch sehen die Rennen in den Gebieten immer sehr ähnlich, fast schon gleich aus. Beim Landrush gibt es sogar nur drei Regionen, in denen gefahren wird. Besonders ärgerlich wird es jedoch beim Rallycross. So kündigte man vollmundig an, die offizielle Lizenz zur FIA World Rallycross Championship für *Dirt 4* erworben zu haben, verschwieg aber, dass man nur Fahrer, Fahrzeuge und Namen einkaufte, nicht jedoch auch alle Veranstaltungen. Während die Rallycross-WM in der Realität auf ganzen zwölf Kursen ausgetragen wird, sind in *Dirt 4* nur fünf Stück enthalten. Vor allem deutsche Rennpiloten werden sich ärgern, da sie sowohl auf den Estering als auch auf den Hockenheimring verzichten müssen. In Sachen Umfang präsentiert sich *Dirt 4* also bei genauerem Hinschauen nur minimal verbessert. Da ist immer noch viel Luft nach oben. Da hilft auch nicht das angepriesene Your-Stage-Feature, da man hier nicht seinen eigenen Kurs kreieren darf, sondern nur Region, Länge, Tageszeit sowie Wetter angibt und die Strecke dann basierend auf diesen Angaben zufällig erstellt wird.

Karriere-Typ

Zumindest wurde aber der Karriere-Modus gründlich überarbeitet, wirkt nun aufgeräumter und ist ein wenig motivierender. Statt weiterhin auf den Festival-Charakter von *Dirt 2* und *3* zu setzen, orientiert man sich auch hier mehr an der nüchternen Präsentation von *Dirt Rally* und legt den Fokus auch ganz klar auf die eigentlichen Rallyes. Landrush und Rallycross sind mit vier, respektive fünf Veranstaltungen nicht besonders groß vertreten. Bei der normalen Rallye hingegen gibt es ganze 17 Meisterschaften und bei den historischen Rallyes auch noch mal zwölf.

Zwar ist die Präsentation immer noch ein wenig steril und eigentlich macht ihr mal wieder nichts anderes als Rennen um Rennen zu fahren, um schließlich das nächste Rennen oder eine neue Meisterschaft freizuschalten, doch nun habt ihr auch die Möglichkeit, einen eigenen Rennstall auf die Beine zu stellen. Fahrt ihr anfangs nur als Auftragsfahrer für andere Rennställe, dürft ihr, wenn ihr genügend Credits erworben habt, eigene Autos kaufen und diese schließlich auch nach euren Vorlieben lackieren. Leider stehen hier aber nur drei vorgefertigte Muster zur Verfügung. Gut, dass man davon später ohnehin nicht viel sieht, wenn die Karre erst mal mit Sponsoren zugepflastert wurde.

Ihr erhaltet pro Rennen nämlich Fähigkeitspunkte und steigt so im Level auf. Je nach Level dürft ihr mit euren verdienten Credits neue Objekte kaufen. So holt ihr euch beispielsweise eine größere Garage, um mehr Autos kaufen zu können, oder investiert eure virtuellen Moneten in eine bessere Werkstatt, wodurch ihr wiederum bessere Teile in eure Autos einbauen könnt. Außerdem solltet ihr immer wieder in euer Team investieren. Ein guter Chef-Ingenieur und ein paar fähige Mechaniker sollten auf jeden Fall in eurem Team sein. Vor allem, wenn ihr im Simulations-Modus unterwegs seid, werdet ihr dankbar sein, wenn die Jungs zwischen den Wertungsprüfungen euer lädiertes Vehikel wieder zusammenflicken. Selbst Beifahrer und Spotter lassen sich einstellen. Sehr schön: Wählt ihr einen Waliser, sagt der Beifahrer euch mit breitem walisischem Dialekt die Kurven an. Stellt ihr hingegen einen besseren PR-Agenten



Im Karriere-Modus darf man ein eigenes Team gründen, dafür Mechaniker und Agenten einstellen sowie die Autos mit Sponsoren zupflastern.



Die Cross-Karts sind giftige kleine Vehikel. Leider gibt es im Karriere-Modus zu wenige Veranstaltungen mit diesen Fahrzeugen.

ein, handelt dieser bessere Sponsoren-Deals für euch aus. Das System ist sehr simpel (und obendrein vollkommen optional) und dürfte niemanden überfordern, trägt aber zur Motivation und authentischen Darstellung des Motorsports im Spiel bei. Nervig ist nur, dass ihr immer wieder erst aus der Karriere raus müsst, um ins Team-Menü zu kommen. Das ist unnötig fummelig und wird hoffentlich mit einem Patch noch behoben.

Licht und Schatten

So sehr wir *Dirt 4* für sein Gameplay auch loben müssen, technisch ist der Titel leider nicht sonderlich herausragend. Schon bei *Dirt Rally* war alles abseits der Strecke nicht besonders detailliert und auch bei *Dirt 4* wirkt die Umgebungsgrafik nicht gerade modern. Zwar leidet die PC-Fassung nicht unter den Problemen der Konsolenfassungen, wo es mitunter zu Rucklern und Tearing kommt, und auch die Texturen am Streckenrand sind natürlich schärfer, dennoch wirkt die Umgebung oftmals, als wäre sie mit einem Copy&Paste-Verfahren erstellt worden. Besonders auffällig ist dies in der Region Michigan. Dort ist man fast die komplette Zeit auf Waldwegen unterwegs, an deren Rändern herbstlich bunte Bäume stehen. Allerdings serviert man hier keine sonderlich abwechlsungsreiche Farbpalette. Alle Bäume haben die gleiche Form und auch haargenau die gleiche rötliche Färbung. So kommt es einem teilweise vor, als würde man immer und immer wieder nur dieselbe Strecke fahren, da optisch keinerlei Varianz zu finden ist. In Wales ist man zwar auch oft auf Waldwegen unterwegs, doch hier kann man diesen Makel zumeist mit den schönen Lichteffekten kaschieren. Michigan bleibt einem jedoch besonders im Gedächtnis, da hier die ersten Veranstaltungen der Karriere stattfinden und es mehrere Events dauert, bis man endlich mal das nächste Gebiet freischaltet.

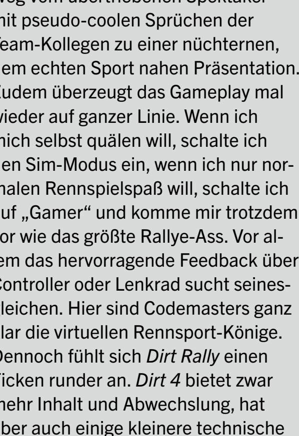
Zu behaupten, *Dirt 4* sei deshalb hässlich, wäre aber nicht nur übertrieben, sondern schlichtweg falsch. Der Titel mag seine Schönheitsfehler haben, überzeugt dafür aber mit den angesprochenen Lichteffekten und vor allem dem namensgebenden Dreck. Es ist einfach eine wahre Freude, zu beobachten, wie sich langsam der Schmutz am Fahrzeug sammelt und auf der Karosserie verteilt. Doch auch die Strecken selbst (von den Hintergründen eben abgesehen) und die Wettereffekte sind optisch durchaus beeindruckend. Ob nun das Regenwasser auf dem Asphalt steht, auf einer trockenen Erdpiste der Staub aufgewirbelt wird oder der Wüstenkurs in Mexiko von stürmischem Mistwetter in eine Schlammpiste verwandelt wird, auf der sich das Wasser in dicken Pfützen sammelt, man bekommt sofort Lust, über die Kurse zu rasen. Zudem läuft *Dirt 4* selbst bei der größten Action im Pulk absolut flüssig. Während unseres Tests konnten wir keinerlei Performance-Probleme feststellen. Da sich die zuvor angesprochenen Wetterverhältnisse natürlich nicht nur auf den Untergrund, sondern auch auf das Fahrverhalten auswirken, kommt trotz der geringen Anzahl an Kursen auch immer wieder ein wenig Abwechslung ins Spiel. Gerade im Simulations-Modus werden die Rennen so oftmals unberechenbar.

Überhaupt mag *Dirt 4* in einigen Elementen seine unübersehbaren Fehler haben und immer noch nicht den größten Umfang bieten, doch das überragende Gameplay des Titels kann man nicht oft genug hervorheben. *Dirt 4* ist jederzeit spaßig, fordernd und fesselnd. So bietet es einem gar nicht genug Zeit, um lange über Ruckler, eine doofe Zeilenverschiebung oder hässliche Bäume nachzudenken, da man sich zu sehr auf die gemeinen Kurse und die bissigen KI- oder Online-Kontrahenten konzentrieren muss, wenn man als Erster über die Ziellinie düsen möchte. Die Umgestaltung der Reihe ist somit zwar nicht perfekt, aber doch sehr gut gelungen. Jetzt darf dann bitte der *Grid*-Serie eine Frischzellenkur verpasst werden. ❑


Im Simulations-Modus muss man richtig arbeiten, um die PS-Monster zu beherrschen. Vor allem die Buggys sind echte Biester.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

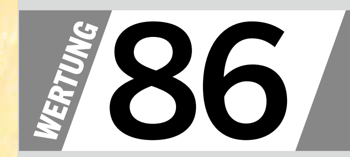


„Grandioses Fahrgefühl trifft auf dürftigen Umfang"

Codemasters haben die Fehler der Vergangenheit erkannt und gehen mit *Dirt 4* genau den richtigen Weg. Weg vom übertriebenen Spektakel mit pseudo-coolen Sprüchen der Team-Kollegen zu einer nüchternen, dem echten Sport nahen Präsentation. Zudem überzeugt das Gameplay mal wieder auf ganzer Linie. Wenn ich mich selbst quälen will, schalte ich den Sim-Modus ein, wenn ich nur normalen Rennspielspaß will, schalte ich auf „Gamer" und komme mir trotzdem vor wie das größte Rallye-Ass. Vor allem das hervorragende Feedback über Controller oder Lenkrad sucht seinesgleichen. Hier sind Codemasters ganz klar die virtuellen Rennsport-Könige. Dennoch fühlt sich *Dirt Rally* einen Ticken runder an. *Dirt 4* bietet zwar mehr Inhalt und Abwechslung, hat aber auch einige kleinere technische Macken und leistet sich in puncto Umfang auffälligere Schwächen. Wer mit dem Rallyesport irgendetwas anfangen kann, muss aber trotzdem zugreifen. Trotz kleiner Makel ist *Dirt 4* der Konkurrenz meilenweit voraus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandioses Fahrgefühl
- ➕ Genaue Steuerung, super Feedback
- ➕ Gutes, nachvollziehbares Schadensmodell
- ➕ Fordernde Strecken
- ➕ Viele Community-Herausforderungen, Time- und Smash-Attack
- ➕ Schöne Wettereffekte
- ➕ Netter Karriere-Modus
- ➖ Wenig optische Abwechslung
- ➖ Aufgesetztes Your-Stage-Feature
- ➖ Keine komplette Rallycross-WM
- ➖ Nur wenige Regionen und Strecken



Es sollte ein ganz normaler Testflug für die vierköpfige Crew von Daedalus 7 werden, doch der Trip geht gehörig schief.

The Long Journey Home

Genre: Strategie
Entwickler: Daedalic Studio West
Publisher: Daedalic Entertainment
Erscheinungsdatum: 30. Mai 2017
Preis: ca. € 40,–
USK: ab 12 Jahren

Eine Weltraum-Odyssee zum Verlieben oder zum Hassen. Je nachdem auf welchem Schwierigkeitsgrad man diesen Rogue-Like-Titel spielt.

Von: Wolfgang Fischer

Ursprünglich war geplant, euch den Test zu *The Long Journey Home* schon in der letzten Ausgabe zu präsentieren. Wir haben uns aber dann sehr kurzfristig entschieden, nur einen Vorab-Test abzudrucken. Warum? Weil das Balancing und der Schwierigkeitsgrad in dem – aus unserer Sicht – für die korrekte Einschätzung des Spielspaßes sehr wichtigen Explorer-Modus in unserer Vorabfassung noch nicht gepasst haben. Zum Launch waren diese Ungereimtheiten im einfacheren der beiden Spielmodi behoben und die Herausforderung im Abenteuer-Modus immer noch groß, aber deutlicher fairer als zuvor. Das Ergebnis: eine gute Wertung von 75 für Daedalics anspruchsvolles Weltraumabenteuer, nachzulesen auf pcgames.de.

Anscheinend waren wir aber nicht die einzigen, die mit *TLJH* und seinem, auch durch das Konzept bedingten Schwierigkeitsgrad so ihre Probleme hatten. Es hagelte diesbezüglich jede Menge User-Feedback. Daedalic reagierte vorbildlich und schob schon wenige Tage nach Release eine weitere Schwierigkeitsstufe (den Story-Modus) nach, die sich an Neueinsteiger richtet, die mit dem Spiel in der Urfassung gar nicht zurechtkamen. Das Ziel: dafür zu sorgen, dass solche Spieler, die oft keine ausgewiesenen Kenner von Rogue-like-Titeln sind, länger überleben und bei ihrem Exkurs durch die Galaxis genug Erfolgserlebnisse haben, um Langzeitmotivation zu erzeugen.

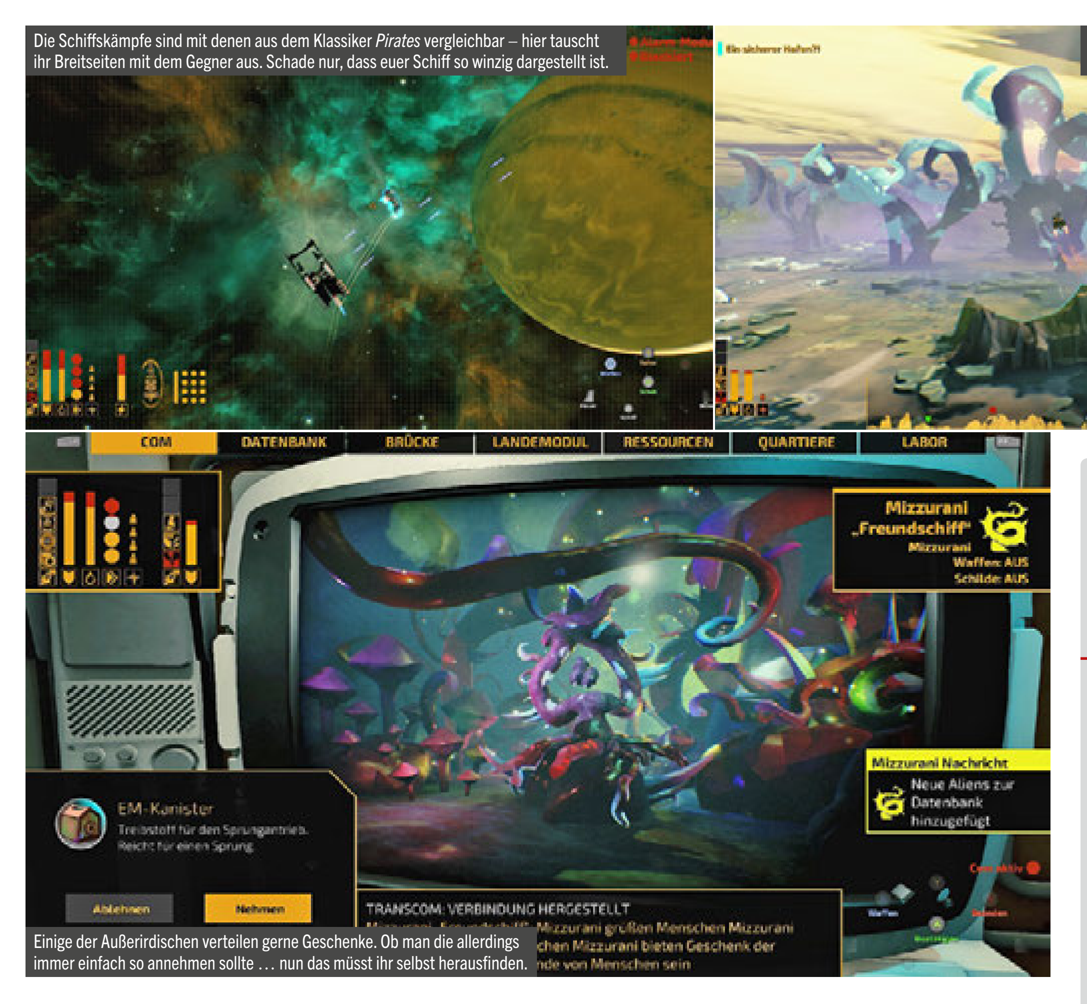
Captain, es ist wieder was kaputt!

Bevor wir uns noch weiter in Details verlieren, wollen wir euch kurz erklären, welche Art Spiel das in naher Zukunft angesiedelt *The Long Journey Home* vom deutschen Entwickler Daedalic Studio West überhaupt ist. Ihr übernehmt die Kontrolle eines Raumschiffs mit vier Crewmitgliedern, das es bei einem Testflug von der Erde aus ungewollt ans andere Ende der Galaxis verschlägt. Eure Aufgabe: Schiff und Besatzung von einem Sonnensystem zum nächsten und schließlich wohlbehalten zurück zum blauen Planeten bringen. Das ist alles andere als einfach, denn das Gameplay von *TLJH* ist gespickt mit mehr oder weniger schwierigen Entscheidungen und kniffligen Herausforderungen. Die wichtigste Frage im Hinblick auf eure lange Heimreise ist dabei weniger, ob etwas schief geht (das tut es dank Herrn Murphy und den Entwicklern nämlich immer), sondern wann dies passiert. Mannschaft und Raumschiff sind ständigem Verschleiß unterworfen. Ein Mal nicht aufgepasst oder die falsche Entscheidung getroffen und schon ist ein Teil des Raumschiffs kaputt oder/und ein Crewmitglied verletzt. Eure wichtigste Aufgabe ist daher das Abbauen von Ressourcen auf möglichst sicheren Planeten. Dies versorgt euch mit den nötigen Rohstoffen, um eure Treibstofftanks



Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr, welche vier Crewmitglieder euch auf der langen Heimreise begleiten sollen. Jeder der zehn wählbaren Charaktere verfügt über besondere Fähigkeiten.

Die jeweilige System-Info gibt euch an, welche Rohstoffe hier zu finden sind, aber nicht, auf welchen Planeten. Das erfahrt ihr erst, wenn ihr in einem Orbit seid.



Die Schiffskämpfe sind mit denen aus dem Klassiker *Pirates* vergleichbar – hier tauscht ihr Breitseiten mit dem Gegner aus. Schade nur, dass euer Schiff so winzig dargestellt ist.

Die gezeichneten Planetenoberflächen sorgen für eine schöne, außerirdische Atmosphäre.

Einige der Außerirdischen verteilen gerne Geschenke. Ob man die allerdings immer einfach so annehmen sollte … nun das müsst ihr selbst herausfinden.

zu füllen, Schifflecks zu flicken oder mit den verschiedenen Alien-Rassen, die ihr im Rahmen eures Trips trefft, zu handeln.

Mit Controller deutlich besser

Eine große Herausforderung bei *The Long Journey Home* ist das Manövrieren eures Raumschiffs und des Landers, mit dessen Hilfe ihr auf Planetenoberflächen nach Ressourcen sucht. Beides ist gewollt knifflig und muss geübt werden. Wir empfehlen dringend, *TLJH* mit einem Gamepad zu spielen, da das die Steuerung ungemein erleichtert. Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch, mit welchem der jeweils drei verfügbaren Raumschiffe und Lander ihr auf die Reise gehen wollt. Diese unterscheiden sich in ihren Grundwerten und haben diverse Vorzüge, aber auch Nachteile. Wer *The Long Journey Home* schon ein mal gespielt hat, kann übriges den als Minimal-Tutorial gedachten Story-Einstieg überspringen und direkt nach dem Sprung ans andere Ende der Galaxis einsteigen.

Weniger klar ist (zumindest für Neueinsteiger) der Nutzen eurer Crewmitglieder, von denen ihr vier aus zehn verfügbaren auswählt. Jeder hat ein Spezialgebiet, zum Beispiel Forschung, Maschinentechnik oder Fliegerei und bringt einen Gegenstand mit aufs Schiff. Begegnungen mit Alien-Rassen oder die Erforschung von Planeten offenbaren erst im Laufe des Spiels, wie sich die Fähigkeiten der Mannschaftsmitglieder am besten einsetzen lassen. Das Fehlen von detaillierten Erklärungen und die vielen Unwägbarkeiten machen einerseits den Reiz aus, können bei Rogue-Like-Neueinsteigern aber auch für Frust sorgen.

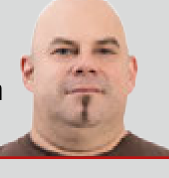
Die Qual der Wahl

Eine ganz entscheidende Bedeutung kommt zum Spielstart auch dem gewählten „Seed“ zu. Durch eine frei wählbare Kombination aus Zahlen und Buchstaben werden so die Parameter eurer Reise festgelegt, darunter die Größe der gesamten Spielwelt und wie sich in dieser Alien-Rassen verteilen oder welche Bedingungen auf den Planeten, die ihr bereist, herrschen. Wer Pech hat, sieht sich manchmal schon kurz nach Spielstart vor unmögliche Herausforderungen gestellt. Durch die Wahl eines einfacheren Schwierigkeitsgrades könnt ihr hier für etwas bessere Voraussetzungen sorgen. Der kurz nach Release des Spiels eingeführte Story-Modus sorgt beispielsweise für weniger Verschleiß an Schiff und Lander, weniger Rohstoffverbrauch bei der Reise und gemäßigtere Bedingungen auf Planeten, was das Landen darauf deutlich vereinfacht. Außerdem dürft ihr im Falle des Scheiterns der Mission die Zeit zurückdrehen und Entscheidungen anders treffen. Im Abenteuer-Modus dürft ihr zwar immer noch zurückspulen, die restlichen Erleichterungen entfallen aber.

Der Rogue-Modus ist die ultimative Herausforderung. Alle Parameter sind deutlich härter und wer hier scheitert, muss von vorne starten. In diesem Modus ist *TLJH* stellenweise (vor allem, wenn ihr einen besonders schweren Seed erwischt habt) ein wahres Miststück von einem Spiel, das euch noch tritt, wenn ihr schon blutend am Boden liegt. Hier ist selbst für geübte Spieler sehr unwahrscheinlich, dass ihr nach etwa sechs Stunden Spielzeit (solange dauert ein Durchlauf in etwa) das Ziel erreicht. Aber glücklicherweise gibt es ja mittlerweile den Story-Modus, der eure Chancen auf eine glücklich verlaufende Heimreise deutlich vereinfacht. In jedem Fall ist *The Long Journey Home* Geschmackssache und wird nicht jedem Spieler gefallen. Der mit viel Liebe zum Detail designte Titel ist es aber definitiv wert, dass man ihm eine Chance gibt. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Gutes Weltraum-Abenteuer zwischen Frust und Freude.“

The Long Journey Home ist in vielerlei Hinsicht ein bemerkenswerter Titel, den man gespielt haben sollte. Weil das Strategiespiel eine grandiose Atmosphäre erschafft, ohne eine wirkliche Story als Basis zu haben. Weil *TLJH* mittlerweile neben den zwei ursprünglichen Spielmodi (Masochismus pur und Masochismus light) jetzt über einen dritten, zugänglicheren Schwierigkeitsgrad verfügt. Weil die Erforschung des Alls trotz repetitiver Aufgaben und stellenweise unfairer Situationen Spaß macht. Weil hier (vor allem in den Masochisten-Modi) Frust und Lust enger beieinander liegen als in 99,9% aller anderen Spiele. Weil kaum ein Titel mehr Geschmackssache ist. Egal, in welchem Modus ihr spielt: sogar im leichtesten ist nicht gesichert, dass man die anfangs schier unüberwindbar scheinende Aufgabe am Ende auch wirklich meistert. Was mir definitiv fehlt, sind Belohnungen, die man für erreichte Erfolge bekommt und die bei Neustarts die Langzeitmotivation erhöhen würden. Damit könnten die Entwickler sicherstellen, dass auch wirklich jeder bis zur Endsequenz von *TLJH* durchhält.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Gute Überlebensatmosphäre
- ➕ Toll ausgearbeitete Alien-Völker
- ➕ Charmante Comic-Grafik
- ➕ Zahlreiche Upgrades verfügbar
- ➕ Abwechslungsreiche Quests
- ➕ Sehr gute Controller-Steuerung
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade wählbar
- ➖ Sehr hoher Zufallsfaktor, kann zu unfairen Bedingungen führen
- ➖ Auf Dauer repetitive Mini-Games (Bohren, Orbit-Anflug, Asteroidenflug)
- ➖ Keine handfesten Belohnungen für eine neue Session
- ➖ Crew-Charaktere ohne Tiefgang
- ➖ Menüs mitunter fummelig
- ➖ Nur ein Spielstand
- ➖ Keine Sprachausgabe

WERTUNG 77

Tekken 7

PC Games EDITORS' CHOICE BEAT'EM UP

PC Games AWARD Ausgabe 07/2017 90

Haihachi gegen Kazuya. Im Kern ist die gesamte *Tekken*-Saga ein großes Familiendrama. In der Kampagne kann man eine optionale Hilfe für Einsteiger dazuschalten.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Namco
Publisher: Bandai Namco
Erscheinungsdatum: 2. Juni 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahren

Was lange währt, bleibt einfach gut: Der Großmeister unter den Prügelspielen holt sich in seiner neuesten Version den Titel zurück!

Von: Michael Cherdchupan/Benedikt Plass-Fleßenkämper

An der *Tekken*-Serie hängen zahllose gute Erinnerungen. Viele Menschen verbinden mit ihr bis in die Nacht andauernde Turniere auf der Couch gegen Freunde oder die spontane Heilung von Seekrankheit auf Fähren, weil der Bann des Arcade-Automaten von *Tekken 3* diese hat vergessen lassen. Manche erinnern sich vielleicht sogar noch an das mehrmalige Ausleihen des ersten *Tekken* für die Playstation aus der Videothek, bis man sich das Spiel dann doch endlich gekauft hatte. Es ist völlig unmöglich, dem Anflug von Nostalgie zu entgehen, wenn man einen der Ableger aus der Prügelspiel-Serie erblickt. Seit über zwei Jahrzehnten und über vier Konsolengenerationen hinweg erstreckt sich die traditionsreiche Reihe. Egal ob man sich für die internationale E-Sports-Szene interessiert oder keinen blassen Schimmer von Beat-'em-Ups hat: Von Heihachi, Xiaoyu oder Eddy hat jeder zumindest schon einmal gehört. Bei einem so guten Ruf sind die Erwartungen an jeden neuen Teil selbstredend sehr hoch, weshalb Bandai Namco sich entsprechend Zeit bei der Produktion lässt. *Tekken 7* ist eigentlich schon 2015 in den Arcades erschienen. Doch die Wartezeit auf die jüngst veröffentlichten Konsolenversionen und den PC-Port hat sich mehr als gelohnt.

Das übliche Familiendrama

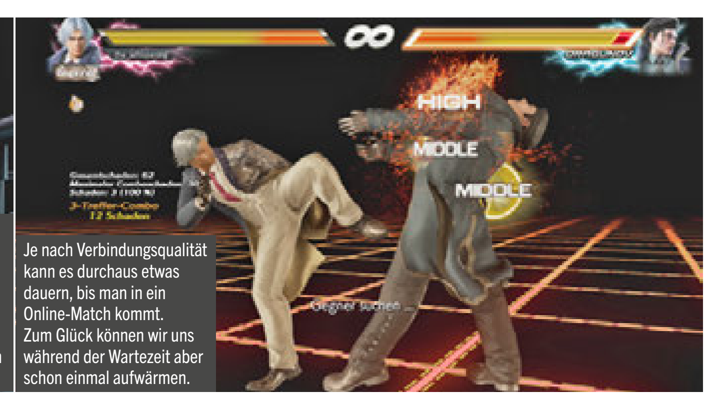
Egal welche Beziehung man zu der *Tekken*-Reihe bisher hatte: An die sonderbare, reichlich konfuse Geschichte wird man sich bestimmt nicht mit großer Begeisterung erinnern. Es ist ein absurdes Geflecht aus Schulmädchen-Kampfandroiden mit Kettensägen-Armen, grotesken Tentakel-Aliens, dem Teufel höchstpersönlich und abgefahrenen Dämonen, die sich im Wettstreit zweier Großkonzerne gegenseitig auf die Zwölf geben. Verwirrt? Dann wartet erst, bis schrille Popsängerinnen und Bären mitmischen. Richtig gelesen: Bären.

Zum Glück nimmt sich der ganze Wahnsinn selbst nicht ganz ernst und die etwa fünf Stunden lange Kampagne von *Tekken 7* fühlt sich wie eine angenehme Retrospektive an. Dreh- und Angelpunkt des Plots ist das Familiendrama der Mishima-Familie, die durch eine Reihe unglücklicher Kettenreaktionen gleich einen verheerenden Weltkrieg verursacht. Erzählt wird die Handlung aus der Sicht einer Person, die gar nicht erst in den Ring steigt: eines Journalisten, der aus persönlichen Gründen ein Exposé über die beiden verantwortlichen Firmen Mishima Zaibatsu and G Corporation schreibt.

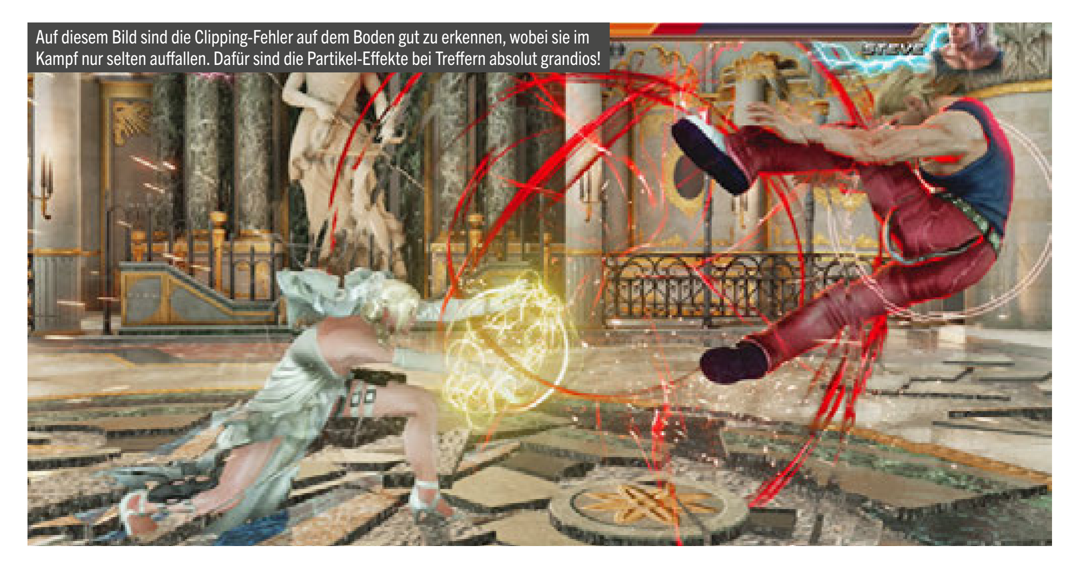
Zwar springt die Handlung unentschlossen zwischen verschiedenen Stimmungen hin und her, doch die Außenperspektive gewährt einen angenehmen, zusammenfassenden Blick auf das gesamte *Tekken*-Franchise. Besonders schön sind dabei die eingestreuten Szenen aus den alten Spielen, die man sich anschließend in voller Länge in der Galerie anschauen kann. Es



Bizarr: Ein Kampfandroid-Mädchen mit Kettensägen an den Armen trifft auf Auftragskillerin im Lederanzug? Der völlig normale Wahnsinn à la *Tekken*.



Je nach Verbindungsqualität kann es durchaus etwas dauern, bis man in ein Online-Match kommt. Zum Glück können wir uns während der Wartezeit aber schon einmal aufwärmen.


Auf diesem Bild sind die Clipping-Fehler auf dem Boden gut zu erkennen, wobei sie im Kampf nur selten auffallen. Dafür sind die Partikel-Effekte bei Treffern absolut grandios!

fühlt sich fast so an, als hätten die Entwickler von *Tekken 7* innegehalten und einen Blick zurück geworfen. Das war eine gute Idee. Denn um zu sehen, wohin man gehen soll, muss man dorthin zurück, woher man gekommen ist.

Als wäre es gestern gewesen

Angesichts der beachtlichen Weiterentwicklungen und gestiegenen Abwechslung im Genre, die durch die zahlreiche Konkurrenz in Form von *Guilty Gear*, *Street Fighter* oder jüngst *Injustice 2* vorangetrieben wurde, hat es sich tatsächlich zunächst wie eine Zeitreise angefühlt, als wir zum ersten Mal *Tekken 7* eingelegt haben. Ob fächernde Arme, Roundehouse-Kicks oder schwierig aussehende Breakdance-Moves – alles ließ sich noch mit den gleichen Tastenkombinationen ausführen, wie man sie aus den ersten Teilen der Serie kennt. Irgendwo in einer hinteren Ecke unseres Gehirns schlummerte die Muscle Memory und der Wiedereinstieg ist uns sehr leicht gefallen.

Von den 36 zum Launch verfügbaren Charakteren sind 29 aus vorherigen Teilen bekannt. Sechs davon sind gänzlich neu erfunden worden, während mit dem wuchtigen Akuma eine Figur aus *Street Fighter* einen prominenten Gastauftritt hat. Auch wenn wir einige alte Charaktere wie Lei Wulong oder Zafina vermissen, so sind die vorhandenen Kämpfer so gut und individuell ausgestaltet, dass es beinahe eine Lebensaufgabe wäre, jeden Einzelnen von ihnen perfekt zu beherrschen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei. Ihr wollt einen großen, brutalen Wrestler spielen? Dann wäre zum Beispiel King mit der Löwenmaske am Start. Ihr steht eher auf schnelle, agile Figuren? Der korpulente Bob überrascht mit seiner Wendigkeit. Es soll dabei auch elegant aussehen? Dann solltet ihr es einmal mit der modisch gekleideten Lili probieren. Der ganze Tanz- oder Kung-Fu-Quatsch geht völlig an euch vorbei? Mit Steve ist sogar ein Boxer im Kollektiv, mit dem man auch wunderbar defensiv spielen kann.

Jeder Charakter hat etwa 150 auf ihn zugeschnittene Aktionen, die sich zu hochgradig flexiblen Kombo-Ketten aneinanderreihen lassen. Es reicht hier nicht, bloß eine Handvoll Special Moves zu lernen, ihr müsst zusätzlich auch Körperhaltung und Distanz zum Gegner berücksichtigen. Die flinke Chinesin Xiaoyu kann sich zum Beispiel mit dem Rücken zum Gegner drehen und von dort aus völlig andere Schläge und Tritte ausführen, als wenn sie frontal zum Kontrahenten steht. Ein weiteres Fenster mit defensiven oder offensiven Möglichkeiten öffnet sich, wenn ihr einen Angriff blockt oder auf den Boden geworfen werdet, da ihr unmittelbar danach zum Beispiel entweder Raum gewinnen oder mit einem Gegenangriff nach vorne preschen könnt.

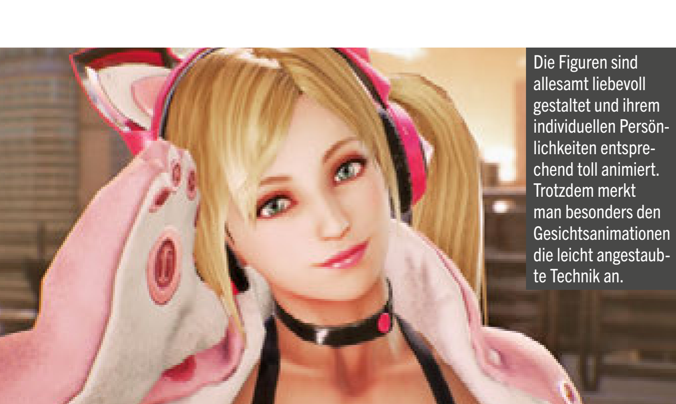
Ein Strategiespiel mit Fäusten

Das Kampfsystem von *Tekken* galt schon immer als sehr nuanciert und technisch, doch es sind nun weitere Detailverbesserungen dazugekommen, die vor allem auf die Kritik von Turnierspielern eingeht. Ähnlich wie im PS3-Spin-off *Tekken Revolution* von 2013 ist zum Beispiel der Bound-State zwar noch vorhanden, aber viele Moves, die diesen nutzen, wurden herausgenommen. Als Ausgleich haben die Macher die Dynamik bei einigen Kombo-Ketten erweitert. Das Damage-Scaling-System während der Schlagketten wurde ebenfalls erhöht, um Spieler dazu zu motivieren, weniger Einzelschläge auszuführen und an ihren Kombo-Fertigkeiten zu arbeiten. Technische Rollen oder schnelle Step-ups sind nun bei mehr Körperpositionen möglich. Nach wie vor stehen serientypisch Juggler-Kombos im Fokus, wo Figuren in die Luft geschlagen und dort gehalten werden.

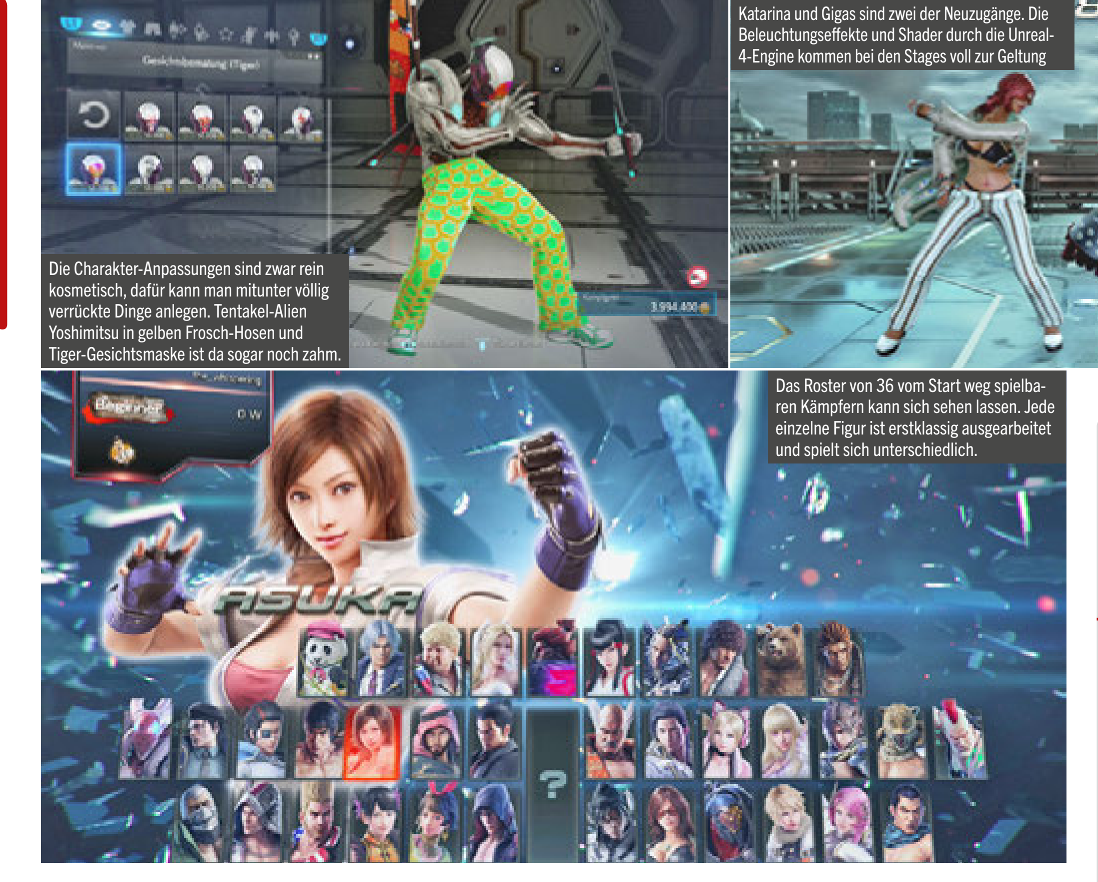
Nur Bahnhof verstanden? Das ist gar nicht weiter schlimm, denn *Tekken 7* bietet auch Einsteigern und Gelegenheitsspielern geeignete Charaktere, um diese an das komplexe System heranzuführen. Neuzugang Shaheen ist zum Beispiel ein Ex-Soldat aus Saudi-Arabien, der sich mit seinem militärischen Kampfstil gewohnter und eingängiger steuert, sofern man bisher simplere Prügelspiele gespielt hat. Doch auch wenn der Zugang bei manchen Charakteren einfacher ist, schlummert auch in ihnen genug Tiefe. Dass die Entwickler es trotz der enormen Mannigfaltigkeit in den Kampfstilen geschafft haben, alle Kämpfer tadellos ausbalanciert in das gleiche Spiel zu bringen, ist ein besonderes Kunststück. Zurückhaltend, aggressiv, geschickt, tänzelnd oder mit roher Kraft: Hier kann jeder in den Ring treten, wie er möchte – und trotzdem ist alles fair aufeinander abgestimmt. Es ist kein Wunder, dass *Tekken* seit jeher als eines der Stammspiele für internationale Wettbewerbe gilt.

Etwas Lehrgeld müssen aber auch langjährige Profis diesmal bezahlen, denn es sind neue Mechaniken hinzugekommen. Die Rage Arts und Rage Drives sind Superangriffe und Spezialkombos, auf die ihr Zugriff erhaltet, sobald eure Lebensanzeige sehr gering ist. Erkennbar ist diese Gelegenheit an dem roten Glühen eurer Spielfigur. Eurer Kontrahent kann diese Angriffe blocken oder ihnen ausweichen, weshalb sie nicht zu übermächtig werden, aber richtig eingesetzt reißt ihr damit ein aussichtslos erscheinendes Match in letzter Sekunde womöglich noch herum.

Ebenfalls neu ist der Power Crush. Mit dieser Technik könnt ihr im richtigen Augenblick eine Serie von Schlägen eures Gegners unterbrechen und den Schaden des letzten Hiebes absorbieren. Daraufhin öffnet sich die Chance für eine Gegenattacke. Natürlich könnt ihr


Die Figuren sind allesamt liebevoll gestaltet und ihrem individuellen Persönlichkeiten entsprechend toll animiert. Trotzdem merkt man besonders den Gesichtsanimationen die leicht angestaubte Technik an.


Neben der Hauptstory gibt es im Einzelspielermodus noch einzelne Episoden zu den Charakteren zu spielen. Die kleinen Geschichten sind manchmal zwar ganz witzig, aber ein bisschen mehr als gehaltlosen Fan-Service dürft ihr nicht erwarten.



Die Charakter-Anpassungen sind zwar rein kosmetisch, dafür kann man mitunter völlig verrückte Dinge anlegen. Tentakel-Alien Yoshimitsu in gelben Frosch-Hosen und Tiger-Gesichtsmaske ist da sogar noch zahm.

Katarina und Gigas sind zwei der Neuzugänge. Die Beleuchtungseffekte und Shader durch die Unreal-4-Engine kommen bei den Stages voll zur Geltung

Das Roster von 36 vom Start weg spielbaren Kämpfern kann sich sehen lassen. Jede einzelne Figur ist erstklassig ausgearbeitet und spielt sich unterschiedlich.

auch einfach auf die Tasten kloppen und hoffen, dass etwas Spektakuläres geschieht. Aber wenn ihr wirklich weit kommen möchtet, ist es erforderlich, das System zu lernen und damit taktisch umzugehen. Wie seine Vorgänger ist auch *Tekken 7* schon fast wie ein Strategiespiel – nur eben blitzschnell und mit flinken Fäusten.

Die etwas anderen Kostüme

Egal ob ihr lieber allein, gegen Freunde im gleichen Raum oder online gegen Spieler aus aller Welt antreten möchtet: *Tekken 7* bietet eine breite Palette an Spielmodi, die auch Einzelspieler eine Weile beschäftigen werden. Arcade-Modus, Ranglisten-Spiele, Trainingsmodus – alles da und alles funktioniert so gut wie gehabt. Nur einen Tag-Team-Modus haben wir schmerzlich vermisst – der vermutlich später wieder erst durch ein Spin-off zur Serie zurückkehrt, wie es bis dato bei *Tekken Tag Tournament 1* und *2* der Fall war.

Richtig witzig und motivierend fanden wir vor allem, dass man mit virtuellen Kampfgeld neue Accessoires und Kostüme freispielen kann. Dafür ist besonders der Treasure-Hunt-Modus gedacht, wo ihr neben dem Zaster auch Schatztruhen mit Items abstauben könnt. Eurer Ingame-Konto füllt sich nach jedem Kampf etwas auf und ihr dürft damit nicht nur relativ übliche Kleidungsstücke kaufen, sondern auch völlig bescheuerten Kram wie eine Hirschmaske(!), einen neben dem Kopf schwebenden Goldfisch(!!) oder einen Hut, der aus Ziegelsteinen besteht, die während des Kampfes herunterfallen(!!!). Eure kreativen Ergüsse im Charakter-Anpassungsmodus lassen sich unter einem Preset abspeichern und vor jedem Kampf neben den Standart-Outfits auswählen. Ihr hattet das Gefühl, dass Kampfandroidin Alisa besser als Hippie-Girl auftreten sollte? Machbar! Für den letzten Pfiff hat Yoshimitsu eine große Pizza auf dem Rücken gefehlt? Völlig plausibler Einwand – auch das ist umsetzbar.

Besonders cool: Es lassen sich nicht nur die Spieleranzeigen grafisch anpassen, sondern auch die Partikeleffekte bei den Treffern. So kann man zum Beispiel ein Set kaufen, das zünftige Comic-Begriffe wie „Bam!" oder „Knock!" einblenden lässt. Für Manga-Fans gibt es von diesen Lautschriften auch eine japanische Version.

Staub aus den Arcade-Hallen

Statt auf eine hauseigene Engine haben die Entwickler diesmal auf Unreal 4 gesetzt, womit eine Umsetzung auf dem PC möglich war. Unabhängig davon, auf welcher Plattform man *Tekken 7* spielt: Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass die Technik, die schließlich aus dem Jahr 2015 stammt, ein wenig angestaubt rüberkommt. Im Vergleich zu anderen aktuellen Prügelspielen wirken die Animationen etwas weniger geschmeidig, was vor allem für die teils hölzernen Gesichter gilt. Die Hintergründe sind zwar schick, lassen aber manchmal besonders nennenswerte Merkmale, Details, ja sogar Seele vermissen, gerade wenn man ihnen im direkten Vergleich die sehr lebendigen Stages von *Tekken Tag Tournament 2* gegenüberstellt. Auf die kleinen Clipping-Fehler, die vor allem auf aufsplitternden Untergründen oder bei flatternder Kleidung auftreten können, hätten wir ebenfalls gerne verzichtet. Dafür profitiert der Prügler durch den Engine-Wechsel bei den Shadern, der Beleuchtung und den Partikeleffekten. Besonders Letztere sorgen mit saftigen Punch-Geräuschen dafür, dass jeder Schlag schön kräftig akzentuiert wird.

Auch wenn die Grafik nicht mehr taufrisch ist, so ist das Wichtigste gewährleistet: die Spielbarkeit. *Tekken 7* läuft konstant mit 60 Bildern pro Sekunde, und sobald man den Controller in die Hand nimmt, machen die für Zuschauer eher zackig erscheinenden Animationen sofort Sinn. Hier beugt sich nämlich alles dem einwandfreien Gameplay. Jede Tasteneingabe ist akkurat, ohne dass dabei die Technik dem im Wege steht. Die ganze Ästhetik behält so ein gewisses Arcade-Flair, das bewusst oder unbewusst an frühere Tage erinnert. Dabei hilft vor allem der laute, sehr treibende, elektronische Soundtrack. Ihr habt einen fetten Subwoofer angeschlossen? Eure Nachbarn werden sich freuen! ❑

MEINE MEINUNG

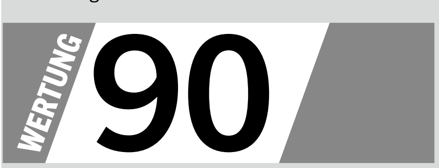
Katharina Reuß

„*Tekken* bleibt sich auch im siebten Teil der Reihe treu."

Dead or Alive hat die schönen Frauen, *Soul Calibur* die riesige Menge Ausrüstung, *Mortal Kombat* die brutalen Attacken. Und *Tekken*? *Tekken* hat die beeindruckenden Kombketten und die fantastischen Juggle-Manöver. Zwar mögen Puristen der Meinung sein, dass eine Story nicht in Prügelspiele gehört, aber im Fall von *Tekken* wird diese ganz ordentlich präsentiert. Ein bisschen länger hätte sie meinetwegen sein können. Aber okay, das wichtigste – nämlich das Gameplay – hat den Dornröschenschlaf seit dem letzten Teil unbeschadet überstanden. Veteranen werden einige Modi vermissen, etwa Survival oder Team Attack. Zumindest einer der verschollenen Zusatzmodi wird wohl per DLC nachgereicht, dazu kommen neue Kostüme und zusätzliche Charaktere. Dieser dreisten Preispolitik begegnet man heutzutage leider bei so gut wie jedem Spiel, erwähnenswert ist es dennoch. Über die Neuerung namens Rage Arts werden Profiprügler sicher geteilter Meinung sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Perfekte, traumhafte Steuerung
- ➕ Sehr komplexes Kampfsystem
- ➕ Extrem genaue Kollisionsabfrage
- ➕ Jeder Kämpfer spielt sich anders
- ➕ Etliche Freischalt-Extras
- ➕ Große Kämpferauswahl
- ➖ Manche Stages etwas fad
- ➖ Hölzerne Gesichtsanimationen
- ➖ Kein Tag-Team-Modus



NEU!

Making Games Conference



Premiere am 25. und 26. Oktober im ICM, München

Im Rahmen der Medientage



- Master Classes für Spieleentwickler: Expertenwissen aus erster Hand aus den Bereichen Game Design, Technologie, VR/AR, Business & Co.

making games MASTER CLASSES

- Zertifikat für die Teilnahme
- Experten-Panels mit Vertretern von Verbänden, Politik und Industrie
- Erstmalige Verleihung der Making Games Awards
- Tickets ab 99 EUR bis 199 EUR

Melden Sie sich für den Newsletter an und versäumen Sie keine weiteren Infos

www.makinggames.biz/conference



Everspace

Im Trümmerfeld: Durch VR wirken die Weltraumtrips noch beeindruckender.

Genre: Action | **Entwickler:** Rockfish Games | **Publisher:** Eurovideo | **Erscheinungsdatum:** 26. Mai 2017 | **Preis:** ca. € 50,- | **USK:** ab 12 Jahren

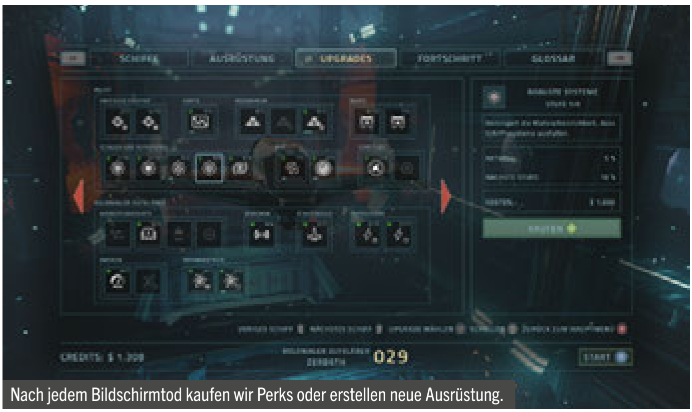
Der Rogue-like-Weltraum-Shooter *Everspace* ist theoretisch endlos spielbar. Aber wie lange macht das Leben als Klonpilot wirklich Spaß?

Von: Michael Cherdchupan/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne hat Rockfish Games mit *Everspace* eine Mischung aus rasanter Arcade-Weltraumaction und Rogue-like-Elementen geschaffen, bei der das Ableben der Spielfigur ein zentraler Aspekt ist. Ihr übernehmt die Rolle eines Piloten, der sich nur grob an einen Streit, eine Gefangennahme und eine Flucht erinnert. Während ihm Verfolger dicht auf den Fersen sind, muss er von einer Weltraum-Sektion in die nächste fliehen. Begleitet wird er von einem sarkastischen Bordcomputer, der euch das Spiel erklärt. Rasch stellt sich heraus, dass der Pilot ein Klon ist, der immer wieder ins All geschickt wird. Was sein Original verbrochen hat und woher er stammt, erfahrt ihr Stück für Stück. Allzu viel solltet ihr allerdings nicht erwarten: Zwar sind die Story-Happen eine nette Dreingabe, aber nicht besonders spannend. Hauptreiz von *Everspace* ist ohnehin nicht die Geschichte, sondern der Kreislauf aus Tod und Wiedergeburt. Jede Sektion wird von Meister Zufall mit Rohstoffen, Wertgegenständen und Gegnern bestückt. Während die Attraktivität der Beute beim Voranschreiten steigt, werden auch Feinde stärker und das All gefährlicher. Bekommt ihr es zu Beginn nur mit ein paar zweitklassigen Kampfpiloten zu tun, stoßt ihr später auf Schlachtschiffe oder Weltraumblitze. Abgeschossene Gegner hinterlassen meistens wertvolles Gut, etwa neue Waffen und Technologien, Geld oder Treibstoff. Letzterer ist essenziell, um in die nächste Sektion zu gelangen. Ihr entscheidet frei, wann ihr den Sprung wagt. Sollte jedoch nicht genug Treibstoff vorhanden sein, riskiert ihr Motorschäden. Feinde sind nicht die einzige Möglichkeit, um aufzutanken. Ihr könnt die Gegend nach Ressourcen absuchen oder Raumstationen überfallen. Erbeutete Rohstoffe oder Schrottteile tauscht ihr bei Händlern gegen Objekte. Besonders die Nanobots sind begehrt: In einem Menü legt ihr fest, welchen Teil des Raumschiffs die Helferlein reparieren sollen. Nicht nur die Hülle des Schiffs wird nämlich durch Beschuss beschädigt, sondern auch interne Systeme wie die Zweitwaffen-Steuerung.

Schwereloser Marktplatz

Credits investiert ihr in dauerhafte Perks, die ihr in die nächste Spielrunde mitnehmt. So verbessert ihr euer Raumschiff, indem ihr etwa die Höchstgeschwindigkeit maximiert. Ferner erhöht ihr die Wahrscheinlichkeit, kritische Treffer zu erzielen oder wertvolle Beute zu finden. *Everspace* bleibt in seinen Rogue-like-Elementen überschaubar und ist trotzdem umfangreich genug, um lange Zeit zu motivieren. Dabei dauert ein kompletter Durch-



Nach jedem Bildschirmtod kaufen wir Perks oder erstellen neue Ausrüstung.


In manchen Arealen verhindern Störsender unseren nächsten Sprung.

Die Gefechte sind Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Sie sehen dank zahlreicher Effekte großartig aus.

lauf nur ungefähr 60 Minuten! Doch bis ihr stark genug dafür seid, vergehen mehrere Stunden. Mit Credits könnt ihr neue Raumschiffe kaufen, die auf verschiedene Spielstile ausgerichtet sind. Da die Perks nicht global, sondern nur für das jeweilige Raumschiff freigeschaltet werden, ist man eine ganze Weile beschäftigt, wenn man tatsächlich alle ausbauen will. Allein die Optimierung eines Schiffes kostete uns 20 Stunden.

Technisch unterliegt die Xbox-Version erwartungsgemäß der PC-Fassung: Zum Start des Spiels gibt es eine minutenlange Ladezeit. Texturen sind niedriger aufgelöst und es kommt bei Gefechten zu Framerate-Einbrüchen. Abgestürzt ist das Spiel während des Tests einmal. Dennoch überzeugt die Optik an vielen Stellen mit toller Weltraumatmosphäre und brillantem Farbenspiel. Die Bedienung per Controller ist tadellos. Die Raumschiffe steuern sich direkt, selbst das Manövrieren durch Höhlengänge stellt kein Problem dar. Ihr dürft keine akkurate Simulation von G-Kräften erwarten, in *Everspace* geht es um flotte Arcade-Gefechte. Was Treffer-Feedback, Spielgefühl und Herausforderung betrifft, hat Rockfish Games ganze Arbeit geleistet. Da wünschen wir uns einen Multiplayer-Modus, um Dogfights auch gegen Freunde auszutragen.

Ein echter Zeitfresser?

Auf Dauer bietet *Everspace* trotz Rogue-like-Aufbau bei Gebieten und Feinden zu wenig Neues. Zwar tauchen immer wieder willkommene Überraschungen auf, zum Beispiel ein schwarzes Loch, doch zu viele Elemente wiederholen sich. Vor allem in den ersten drei Sektoren seht ihr euch an Drohnen und Jägern satt. Manchmal gibt es Höhepunkte, darunter kilometerlange Rohstoffabbauanlagen. Auf Dauer jedoch dominieren schwebende Gesteinsbrocken in allen Formen und Farben das Bild. Und trotzdem: Wir empfehlen *Everspace* jedem, der sich für Weltraum-Shooter oder Rogue-likes interessiert oder im optimalen Fall für beides. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer

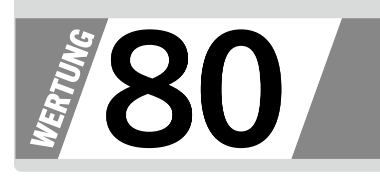


„Rogue-like meets Weltraum-Action mit schwacher Story.“

Oft frustrieren mich Roguelikes. Ich finde es ätzend, meinen Fortschritt zu verlieren. Deshalb konnte ich prozedural generierten Welten bisher nur wenig abgewinnen. Durch meinen Hang zu Weltraum-Shootern habe ich *Everspace* trotzdem eine Chance gegeben – und war am Ende fast restlos überzeugt. Ich hatte stets eine so gute Kontrolle über mein Schiff und genug Entscheidungsgewalt, dass *Everspace* trotz seines Zufallscharakters nie zu einem Ärgernis für mich geworden ist. Zu spüren, wie ich mit jeder neuen Runde reicher an Erfahrung geworden bin, war ein ungemein belohnendes Gefühl, das ich bei vielen anderen Spielen dieser Art bisher nicht erlebt hatte. Schade finde ich jedoch, dass Rockfish Games seinem Spiel kein interessantes Universum spendiert hat. Wie großartig wäre es gewesen, wenn man selbst nach etlichen Stunden durch zufällige Informationen sinnvolle Details lernen würde? Da bleibt *Everspace* leider zu sehr an der Oberfläche und verpasst die Chance, neben einem gelungenen Rogue-like auch ein schönes Story-Puzzle zu sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierendes, gut umgesetztes Rogue-like-Konzept
- ➕ Schnelle und fordernde Kämpfe
- ➕ Ausgezeichnete Steuerung
- ➕ Schöne Grafik
- ➕ Atemberaubende Momente
- ➕ Praktische Perks
- ➖ Hintergrundgeschichte langweilig
- ➖ Auf Dauer wenig Abwechslung
- ➖ Soundtrack wirkt manchmal unpassend
- ➖ Lange Ladezeit
- ➖ Framerate-Einbrüche





Im Inneren von Asteroiden finden wir nicht nur natürliche Schätze, sondern in manchen Fällen auch Lager von Outlaws.

EVERSPACE UND VR

Mit dem Verlassen der Early-Access-Phase kann *Everspace* am PC auch mit VR-Brillen gespielt werden. Das Spiel unterstützt sowohl die HTC Vive als auch die Oculus Rift.

Aufgrund der freien Bewegung um alle Achsen ist bestimmt nicht zu verhindern, dass der einen oder anderen Person schwindelig wird, doch davon abgesehen ist die VR-Unterstützung bei *Everspace* gelungen. Die Tiefenwirkung der Grafik fasziniert und durch die Echtzeit-Beleuchtung im Cockpit hat man tatsächlich das Gefühl, in einem Raumschiff zu sitzen. Fliegt man durch ein dichtes Asteroidenfeld oder rast man an gerade explodierenden Feinden vorbei, ist es schwer, angesichts der Größenwirkung nicht beeindruckt zu sein. Löblich: Wir können in den Optionen einstellen, ob wir das Fadenkreuz lieber mit unserer Kopfbewegung oder nur mit Maus beziehungsweise Gamepad steuern möchten.

Wer nicht versucht zu flüchten, versteckt sich möglichst gut. Das Zelt war wohl eine blöde Idee …

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Illfonic
Publisher: Gun Media
Erscheinungsdatum: 26. Mai 2017
Preis: € 36,99
USK: ab 18 Jahren

Friday the 13th

Von: Sascha Lohmüller

Am Freitag, den 13. ist wieder einmal die Hölle los – zumindest aktuell auf Steam. Wir haben uns ins Horror-Gemetzel gestürzt.

Freddie, Jason, Mike, Chucky, Leatherface – eines haben all diese betagten Herren gemeinsam. Wenn ihr jetzt gerade die Antwort „Mitglieder von New Kids on the Block“ im Kopf habt, dann Glückwunsch: Das ist falsch. Bei den Kollegen handelt es sich natürlich um die Hauptfieslinge der bekanntesten Slasher-Horrorfilme der 70er- und 80er-Jahre. Kickstarter sei Dank feiert einer davon – Jason Voorhees aus der *Freitag, der 13.*-Reihe – nun seinen fünften Videospiel-Auftritt. Nach C64 (1985), NES (1989), Smartphone (2006) und seiner Gastrolle in *Mortal Kombat X* (2015) macht der maskierte Unhold nun Steam unsicher.

Die Atmosphäre ist der Horror

Doch aller Anfang ist schwer – selbst für einen erfahrenen Killer wie Jason. Denn kurz nach dem Release Ende Mai ging auf den Servern von *Friday the 13th* gar nichts mehr. Weder ließen sich öffentliche Matches bestreiten noch private Partien erstellen und der in den ersten anderthalb Tagen erspielte Level-Fortschritt war auch futsch. Ein Patch beseitigte glücklicherweise kurz darauf die gröbsten Fehler, doch auch jetzt (Stand: 12. Juni) hat der Titel noch mit technischen Unzulänglichkeiten zu kämpfen. Serverausfälle, Lags, Glitches, Bugs, Clipping-Fehler und elendig lange Ladezeiten drücken nach wie vor auf die Stimmung.

Dabei ist gerade die der größte Pluspunkt der Mehrspieler-Action: Die (ausschließlich) englischen Sprecher machen einen guten Job, die Musikuntermalung ist schön gruselig und die düstere Grafik mit ihren absichtlichen Störungen, sobald Jason in der Nähe ist, sorgt ebenfalls für Horror-Feeling, vom asymmetrischen Gameplay selbst einmal ganz zu schweigen.

In *Friday the 13th* nämlich tritt ein Achter-Team gegen einen einzelnen Spieler in der Rolle von Jason an. Die Aufgaben sind dabei klar verteilt: Die Camp Counselors müssen überleben, fliehen oder – was noch einmal deutlich schwieriger ist – Jason besiegen. Der hingegen hat nur


Habt ihr alle Ersatzteile für ein Fahrzeug gesammelt – in diesem Fall Benzin und Propeller –, müsst ihr das Zeug noch per nervigem Minispiel einbauen. Doch Obacht: Dabei macht ihr jede Menge Krach.


Jason kann per Spezialfähigkeit Gegner orten: In freier Wildbahn werden sie direkt angezeigt, bei Menschen in Hütten wird zumindest das Gebäude rot markiert.


Wie fies: Eine Bärenfalle direkt am Fluchtfahrzeug – dieser Jason-Spieler weiß wohl, was er tut.


In den Gebäuden findet ihr neben Waffen auch weitere nützliche Gegenstände wie Wundspray oder Ersatzteile für Fahrzeuge bzw. das Funkgerät – und viele nette Clipping-Fehler …


Die Kills von Jason sind nix für schwache Nerven. Dieser halsbrecherische Finisher ist da noch der harmloseste …

ein Ziel: alle acht Gegenspieler über den virtuellen Jordan schicken. Die Prämisse allein sorgt für reichlich Adrenalin, und wer als Counselor Jason entkommt, verspürt echte Befriedigung. Dasselbe gilt – in etwas morbiderer Fassung – auch für den Killer-Spieler, wenn er einen der stereotypen Teenies in die Griffel kriegt und an den nächsten Baum tackert. Etwas verwunderlich ist übrigens, dass die USK den Titel so ohne Bedenken durchgewunken hat, denn Jasons Finisher sind mitunter nichts für schwache Nerven. Da hackt er schon mal seinem Gegenüber alle Extremitäten ab, reißt ihm den Unterkiefer heraus, stopft ihn in den nächsten brennenden Kamin oder zieht ihm seinen Speer einmal quer durch den Kopf. Autsch. Aber den Horrorfilm-Fan freut's.

Routine im mörderischen Alltag

Alles gut also? Mitnichten. Denn so unterhaltsam die ersten Partien auch sind, so schnell geht dem Spiel aktuell die Puste aus. Die gerade einmal drei Maps kennt man nach einigen Tagen wie seine Westentasche und auch die unterschiedlichen Skills und Möglichkeiten sind viel zu schnell verinnerlicht. Denn im Grunde macht ihr in jeder Partie dasselbe. Als Teenie versteckt ihr euch, repariert ein Boot oder ein Auto, ruft die Polizei oder einen Jäger herbei. Das ist anfangs noch interessant herauszufinden, beim dritten Mal aber schon fast Routine. Als Jason habt ihr schnell die gängigsten Tricks eurer Gegenspieler heraus, sodass ihr nur noch über die Map streift und die geläufigsten Sammelpunkte abklappert. Womit wir auch beim nächsten Problem wären: das Balancing. Ein Jason-Spieler, der den Dreh heraushat, seine Bärenfallen, Wurfmesser und Teleport-Fähigkeit – ihr könnt euch ein paar Meter nach vorne beamen oder zu Schnellreisepunkten auf der Karte springen – geschickt nutzt, ist fast unaufhaltsam. Setzt er dann noch seinen Sense-Skill ein, um Gegner in der Umgebung zu erfassen, ist ein Entkommen fast unmöglich. Auch ein Kampf lohnt sich kaum für die Counselors: Jason hält extrem viel aus und gerade die häufiger auffindbaren Nahkampfwaffen machen kaum Schaden. Besser ist es, ihn zu betäuben und noch einmal das Weite zu suchen – sofern er euch lässt.

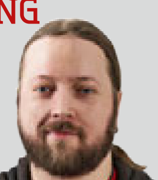
Hinzu kommt, dass auch das Level-System kaum Anreiz bietet. Auf Counselor-Seite schaltet ihr Teenies mit anderen Stats, Klamotten sowie Perks mit minimalen Boni und Mali frei, auf der Gegenseite winken neue Jason-Skins sowie weitere Finisher. Für die Zukunft sind immerhin weitere Modi und eine Singleplayer-Kampagne geplant. Nötig ist's. ❑



Für verdiente Erfahrungspunkte schaltet ihr Perks für die Counselors oder Kills für Jason frei. Mit steigendem Level gibt es noch weitere Skins (Teenies und Jasons) sowie Klamotten obendrauf.

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

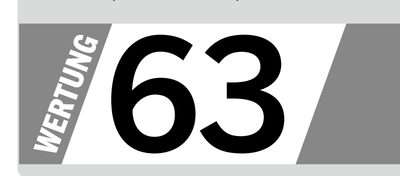


„Nette Ansätze, aber Technik-Probleme und kaum Umfang"

Zu sagen, ich wäre mit der Filmreihe aufgewachsen, wäre etwas übertrieben, denn dann müsste ich ähnlich antik sein wie Kollege Fischer. Aber als Horrorfilm-Fan habe ich seit Mitte der 90er natürlich auch all die Klassiker von damals nachgeholt. Insofern blickte ich im Vorfeld dem virtuellen Ausflug nach Camp Blood schon mit einer gewissen Vorfreude entgegen. Anfangs machte die Teenie-Hatz auch wirklich Laune. Das erste Boot wurde mit schweißnassen Händen repariert, die ersten Teenies hauchten ihr virtuelles Leben unter höhnischem Gekicher aus. Nach einem Dutzend geglückter Fluchtversuche und einer mittleren zweistelligen Zahl abgemurkster Kreisch-Jugendlicher merkt man dem Spiel aber an, dass es bei der Langzeitmotivation noch hapert. An den drei Maps hat man sich schnell sattgesehen und der eine Spielmodus mit seinen begrenzten Möglichkeiten unterhält eben auch nur für eine begrenzte Zeit. Hinzu kommen dann noch die ganzen technischen Unzulänglichkeiten. Das ist für einen Fast-Vollpreistitel dann doch arg wenig. Man kann nur hoffen, dass neue Modi oder die Einzelspieler-Kampagne nicht allzu lang auf sich warten lassen, denn ansonsten verschwindet Jasons PC-Ausflug wieder ganz schnell in den Wassern von Crystal Lake.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön eingefangene Grusel-Atmosphäre
- ➕ Splatter-Kills erfreuen das Herz von Horror-Fans.
- ➕ Gelungener, asymmetrischer Gameplay-Ansatz
- ➖ Mit drei Maps und einem Modus sehr geringer Umfang
- ➖ Nur wenig Langzeitmotivation
- ➖ Kein allzu faires Balancing
- ➖ Diverse technische Probleme (Bugs, Glitches, Serverausfälle, Ladezeiten)



Genre: 4X-Rundenstrategie **Entwickler:** Amplitude Studios **Publisher:** Sega **Erscheinungsdatum:** . 19. Mai 2017 **Preis:** ca. € 40,- **USK:** ab 12 Jahren

Systeme sind über Sternenstraßen verbunden. Nach entsprechender Forschung bewegen sich unsere Schiffe aber auch frei über die Karte.

Regelmäßig dürfen wir solche Helden rekrutieren, die aber leider keinerlei Persönlichkeit haben.

Endless Space 2

Schluss mit Early Access: Ist *Endless Space 2* das bessere *Master of Orion*?

Von: Felix Schütz

Anspruchsvoll und fordernd, aber nicht übertrieben kompliziert – mit *Endless Space 2* wollen die Entwickler Amplitude Studios die goldene Mitte im 4X-Sektor treffen. Mit Erfolg: Im Test reiht sich das Rundenstrategiespiel gelungen zwischen dem einsteigerfreundlichen *Master of Orion* und Schwergewichten wie *Stellaris* ein!

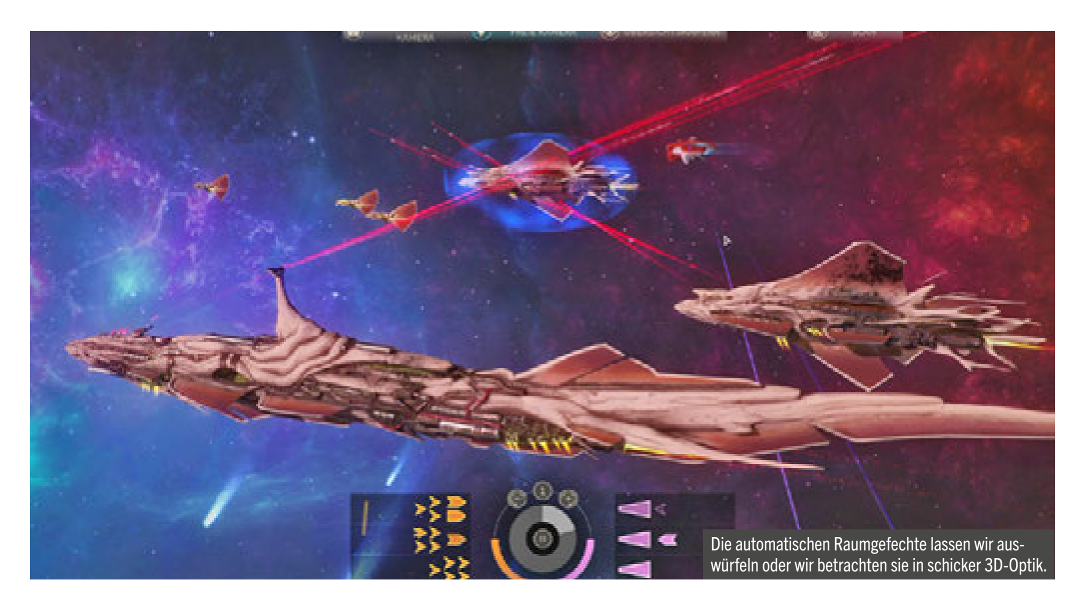
Klassische 4X-Strategie im Weltall

Endless Space 2 hat acht spielbare Völker im Gepäck, jedes mit besonderen Eigenschaften. Manche sind ideal für Anfänger geeignet, andere richten sich eher an erfahrene Spieler: Neulinge wählen beispielsweise die Sophons, fähige Forscher mit hoher Flexiblität. Wer's weniger traditionell mag, schaut sich dagegen die religiösen Vodyani an, die keine Systeme kolonisieren, sondern stattdessen riesige Archen nutzen, um die Welten zu besetzen. Und die friedfertigen Baumwesen der Ungefallenen verzichten ebenfalls auf Kolonieschiffe und lassen lieber Sternenstraßen umranken, wodurch sie sich rasant ausbreiten können.

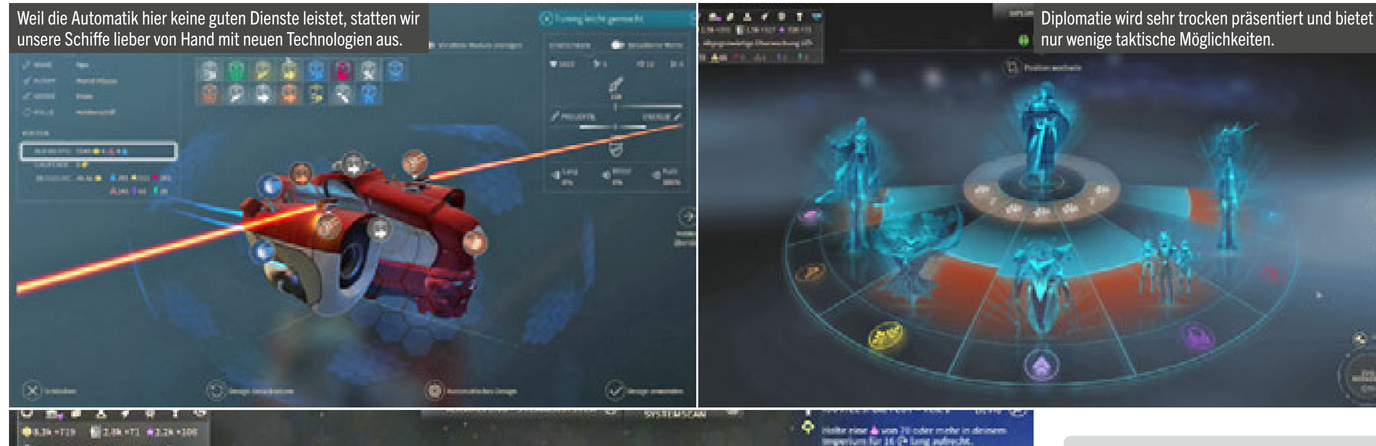
Doch egal ob man im Einzel- oder Multiplayermodus spielt, das Grundprinzip bleibt genau das gleiche wie im Vorgängerspiel: Anfangs schickt man Aufklärungsschiffe los, damit sie die brettspielartige Sternenkarte erkunden und neue Planeten entdecken, die wir dann besiedeln und so unser Imperium erweitern. Neue Welten werden mit Upgrades ausgebaut, außerdem wollen Einkommen, Industrie, Wachstum und Zufriedenheit der Bevölkerung verwaltet werden. Über ein simples Diplomatiesystem interagieren wir mit anderen Völkern, tauschen Wissen und Ressourcen, schmieden Bündnisse oder zetteln Kriege an, während Handelsrouten Runde für Runde unsere Kasse füllen. In vier Forschungsbäumen legen wir Schwerpunkte für unsere Strategie und arbeiten so auf friedfertige, gerissene oder kriegerische Weise einem Sieg entgegen.

Dynamisch dank Quests und Politik

Das alles wäre für sich genommen noch nichts Besonderes. Doch *Endless Space 2* verfeinert das 4X-Spielprinzip mit jeder Menge Quests und Zufallsereignissen! Die Entwickler haben sich interessante Aufgaben ausgedacht, die von sozialen Unruhen, Fanatismus und Wahlmanipulation bis hin zu gierigen Bankern und Umweltkatastrophen spannende



Die automatischen Raumgefechte lassen wir auswürfeln oder wir betrachten sie in schicker 3D-Optik.



Weil die Automatik hier keine guten Dienste leistet, statten wir unsere Schiffe lieber von Hand mit neuen Technologien aus.

Diplomatie wird sehr trocken präsentiert und bietet nur wenige taktische Möglichkeiten.



Die Menüs sind aufgeräumt, erschlagen einen aber anfangs mit Infos. Zu jedem Icon gibt's einen Tooltip!

Themen behandeln. In vielen Fällen müssen wir dabei Entscheidungen treffen, die uns mit nützlichen Technologien und Boni belohnen, aber oft auch Nachteile mit sich bringen, die wir dann mühevoll ausgleichen müssen. Das sorgt für Abwechslung!

Die größte Neuerung von *Endless Space 2* stellt aber das Politiksystem dar. Mehrere Parteien wie Militaristen, Pazifisten oder Ökologen buhlen um die Gunst unserer Bevölkerung. Bei regelmäßigen Wahlen werden die Machtverhältnisse im Senat verschoben und Gesetze freigeschaltet, die gewaltige Boni liefern und dadurch unsere Spielweise stark beeinflussen. Allerdings haben wir nicht die volle Kontrolle über das System, denn jedes Gebäude, jeder angeheuerte Held, jede Forschung, jede Questentscheidung wirkt sich auch auf die politische Gesinnung unseres Imperiums aus. Das ergibt im besten Fall ein hochdynamisches System, das für spannende, unberechenbare Partien sorgt! Im schlimmsten Fall dagegen entgleist uns das Volk komplett und versinkt in Anarchie, wodurch die Regierung durch eine andere ersetzt wird und sämtliche Gesetze flöten gehen. Es ist daher unerlässlich, die politischen Entwicklungen und die Stimmung des Volkes im Blick zu haben!

Info-Flut am Mauszeiger

Weil so vieles zu beachten ist, wirft *Endless Space 2* mit Informationen nur so um sich. Egal wohin wir den Mauscursor bewegen, es wird stets ein umfangreicher Tooltipp mit wichtigen Erklärungen zu Spielmechaniken, Einflüssen, Ressourcen und vielem mehr eingeblendet. Blutige Anfänger dürfte diese Fülle an Informationen gründlich erschlagen! Immerhin gibt es aber ein schlichtes Tutorial, das die wichtigsten Features kurz und bündig erklärt.

Neue Kämpfe zum Zuschauen

Die Gegner-KI schläft nicht, wer nicht aufpasst, hat urplötzlich eine hochgerüstete Streitmacht vor der Haustür stehen! Das Verhalten der Gegenspieler ist allerdings in manchen Fällen nur schwer nachvollziehbar, manchmal ernten wir für unser Vorgehen Kritik von den KI-Feinden und dann plötzlich wieder Anerkennung, ohne dass die Gründe dafür ersichtlich wären. Das öde präsentierte Diplomatie-Menü, in dem wir nur rudimentäre Entscheidungen treffen dürfen, hilft hier auch nicht weiter.

Um mit den Gegnern mitzuhalten, müssen wir unsere Flotten stetig verbessern. Dazu statten wir die Schiffe in einem handlichen Flottendesigner von Hand mit neuen Waffen und Technologien aus, bevor wir sie in die Schlacht schicken.

Raumkämpfe wurden im Gegensatz zum ersten *Endless Space* gründlich umgestaltet, laufen aber immer noch automatisch ab. Wir kommandieren die Schiffe also nicht selbst, sondern treffen vor jedem Kampf nur ein paar taktische Entscheidungen: Mittels freischaltbarer Karten legen wir eine Angriffsformation und Bonuseffekte fest, die sich primär danach richten, welche Bewaffnung und Schilde die Einheiten an Bord haben. Ein verständliches Schere-Stein-Papier-System gibt es zwar nicht, dafür aber zumindest grundlegende Informationen über den bevorstehenden Schlachtenverlauf. Auf Wunsch lassen wir die Gefechte dann direkt ausrechnen oder aber wir wechseln in eine grafisch schicke 3D-Kampfansicht, in der die Schiffe vollautomatisch aufeinander losgehen. Spielerisch sinnfrei, aber schick azusehen! Das rechtfertigt allerdings nicht die dürftige Performance: Selbst auf pfeilschnellen PCs kann es in längeren Partien mit vielen KI-Gegnern immer wieder zu verzögerten Eingaben oder starkem Ruckeln beim Verschieben des Bildausschnitts kommen. Gut, dass die Entwickler bereits an einem Performance-Patch arbeiten! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Nur noch eine Runde...!“

Manche bevorzugen vielleicht das zugängliche *Master of Orion*, andere wollen dagegen den Anspruch und die Vielfalt eines *Stellaris*. Für mich persönlich ist derzeit aber *Endless Space 2* die erste Wahl: Fordernd, meistens spannend und vielseitig genug, dabei aber noch so zugänglich, dass ich nicht von einem Fehlschlag in den nächsten rausche. Wirklich neue Ideen sind zwar rar, aber das kümmert mich eigentlich nicht weiter: Wenn mich die typische Suchtspirale aus Erkunden, Forschen, Siedeln und Erobern erst mal wieder gepackt hat, ist es um meine Nächte schon geschehen. Allerdings hat *Endless Space 2* die Early-Access-Phase für meinen Geschmack zu früh verlassen: Performance-Probleme, undurchsichtige KI-Gegner und ein liebloses Diplomatiesystem nagen an der Wertung. Auch das schicke Interface lässt noch etwas Luft nach oben und das Endgame könnte – zumindest auf großen Maps mit vielen Gegenspielern – noch etwas mehr Pep vertragen. Doch die meisten Fehler verzeihe ich dem Spiel nur zu gerne, denn das bewährte Nur-noch-eine-Runde-Prinzip wurde dafür einfach zu gut und motivierend umgesetzt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Acht unterschiedliche Völker
- ➕ Schickes Menü-Design
- ➕ Mini-Quests mit Entscheidungen
- ➕ Überwiegend gutes Interface
- ➕ Umfangreiche Forschungsbäume
- ➕ Handlicher Schiffsdesigner
- ➕ Schöne Schlachtendarstellung
- ➕ Dynamisches Politiksystem
- ➕ Detaillierte Tooltips
- ➕ Guter Wiederspielwert
- ➖ Fummelige Auswahl von Schiffen
- ➖ Performanceprobleme
- ➖ Schwer nachvollziehbare KI-Gegner
- ➖ Einige Features werden kaum erklärt
- ➖ Simples Diplomatiemenü
- ➖ Etwas zähes Endgame
- ➖ Öde Nebenfraktionen



Star Trek: Bridge Crew

Wie man es aus den Serien und Filmen kennt, treten Freund und Feind mit uns über den Monitor in Kontakt.

Genre: Simulation
Entwickler: Red Storm Entertainment
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 30. Mai 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12 Jahren

Gleich mehreren Generationen an Trekkies erfüllt *Star Trek: Bridge Crew* einen Traum und führt sie als Teammitglieder auf die VR-Brücke eines Föderierten-Schiffes. Macht der All-Alltag Spaß oder bleiben wir lieber bei der Bodeneinheit?

Von: Lukas Schmid

Endlich mal wieder ein VR-exklusiver Triple-A-Titel – und dann auch noch mit *Star Trek*-Lizenz! Wer jetzt wilde Weltraum-Schießereien erwartet, muss seine Erwartungen aber zurückschrauben: Statt wilder Action zu frönen, bei der wir im Wohnzimmer stehen und ordentlich ins Schwitzen kommen, machen wir es uns hier im Sitzen auf der virtuellen Kommandobrücke der USS Aegis gemütlich. Unsere Aufgabe: Knöpfchen drücken, Schalter betätigen, Regler umstellen und Karten studieren, wahlweise mit Bewegungscontrollern oder Gamepad – wobei die bewegungsintensive Variante zwar nicht zwingend wesentlich besser, aber deutlich immersiver funktioniert. Ob mit Analogsticks oder durch simples Angreifen, alle Aktionen funktionieren sehr simpel, die Herausforderung besteht vielmehr darin, zu lernen, welches Objekt auf den virtuellen Schalttafeln welche Funktion erfüllt; der Blick auf die optional einblendbare Legende ist in der Hektik des All-Gefechts nicht immer gefahrlos möglich. Exklusiv den Bewegungscontrollern vorbehalten ist die Möglichkeit, frei zu gestikulieren und unseren digitalen Mitreisenden zusätzlich zum zwingend notwendigen Sprachaustausch auch visuelle Hinweise zu geben – und das Mittendrin-Gefühl, das sich dadurch ergibt, ist enorm. Die Erkennung der Bewegungen ist dabei prinzipiell sehr präzise, erfordert aber, trotzdem man der VR-Technik durch die sehr statische Haltung eigentlich nicht allzu viel abverlangt, zu Beginn eine sehr genaue Kalibrierung, um einwandfrei und ohne Störungen zu funktionieren.

Weltraum-Quartett

Aber zurück zum Grundsätzlichen: Auf der Brücke schlüpfen wir in die Rolle der vier verfügbaren Positionen Captain, Steuermann, taktischer Offizier und Chefingenieur. Jedem kommen dabei festgelegte Aufgaben zu. Als Steuermann obliegt es uns, die USS Aegis – Überraschung! – zu steuern, die Schubkraft festzulegen, etwaigen Hindernissen und Feinden auszuweichen und Warp sowie Impuls zu aktivieren. Der taktische Offizier hingegen ist der Mann beziehungsweise die Frau fürs Grobe und kümmert sich primär um das Abfeuern von Phasern und Torpedos, aber auch um die Analyse von Objekten, unsere Verteidigung und mehr. Als Chefingenieur halten wir die verschiedenen Systeme unserer Mitstreiter am Laufen, indem wir Energie verteilen, welche etwa unsere maximale Schubkraft, den Phaser-Einsatz oder unsere Schildstärke reglementiert. Zusätzlich ist es seine Aufgabe, kaputte Schiffsteile wieder auf Vordermann zu bringen.

Alleine öde ...

Der Captain zu guter Letzt delegiert Aufgaben, behält über sämtliche Abläufe an Bord die Übersicht, legt Routen fest und verfügt über deutlich mehr Informationen zu den Werten des Schiffes und unseren Aufgaben als der Rest der Crew. Spielen wir *Star Trek: Bridge Crew* alleine, so übernehmen wir meistens diesen Part, die



Sobald man kooperativ auf der Brücke werkelt, entwickelt sich *Bridge Crew* zum Spielspaß-Knaller!

Die interaktive Lobby ist schön gestaltet, bietet aber zu wenige Möglichkeiten, die Runden zu planen.



Das nostalgische Retro-Flair der auf Wunsch anwählbaren Original-Enterprise kommt super rüber.

Als Captain delegieren wir Aufgaben, sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus des Spiels.

Die verschiedenen Positionen auf der Brücke kommen mit ganz unterschiedlichen Aufgaben daher.

Aufgaben der restlichen Mannschaft können wir vom Chefstuhl aus per Befehlsmenü erledigen lassen. Bei Bedarf, etwa wenn die sehr dümmliche KI des Steuermanns das Schiff wieder einmal gegen Weltraum-Schrott manövriert hat und festhängt, können wir aber jederzeit auf jeden Posten springen und selbst Hand anlegen. Allerdings: Dies sollte niemand tun, denn im Singleplayer-Modus ist das Spiel fast unerträglich langweilig. Bricht man das Gameplay auf seine Essenz herunter, dann besteht es aus nichts anderem als virtuellem Knöpfchen-Gedrücke und zähen Wartezeiten, etwa während Warps und Impulsreisen, während man langsam durch die Gegend schunkelt, während man ein Objekt scannt oder während man darauf wartet, dass die verschiedenen Systeme wieder aufgeladen sind. Kampfsequenzen gegen Klingonen, die einzige feindliche Rasse im Spiel, spielen sich etwas dynamischer, laufen im Endeffekt aber auch darauf hinaus, das Schiff auszurichten, abzufeuern und zu warten. Wir spielten *Bridge Crew* anfangs nur offline. Als wir am Schluss der knapp dreistündigen Kampagne ankamen, die noch dazu keinerlei erwähnenswerte Handlung bot, waren wir reichlich ernüchtert und schon kurz davor, eine unterdurchschnittliche Wertung zu zücken.

… im Team ein Spielspaß-Knaller

Dann allerdings schlossen wir uns einer menschlichen Crew an, und was zuvor an Biederkeit kaum zu überbieten war, entwickelte sich zu einem der interessantesten VR-Erlebnisse, die wir bisher genießen durften. Nimmt man eine feste Rolle ein und befindet sich im ständigen Kontakt zu seinen Teammitgliedern, fallen lange Wartezweiten und die Einfachheit des Gameplays kaum noch ins Gewicht. Stattdessen übernimmt das Gefühl, wirklich auf einer *Star Trek*-Brücke zu sitzen, schnell die Kontrolle, man entwickelt von Situation zu Situation neue Strategien, um auf Ereignisse wie angreifende Klingonen oder andere Gefahren zu reagieren. Es ist beeindruckend, wie schnell man sich mit seiner Rolle identifiziert und seinem Mitstreiter Sätze wie „Captain, wie ist die Situation?“ oder „Ich brauche mehr Energie auf meine Phaser!“ entgegenschleudert – ohne sich lächerlich zu fühlen. Schön zudem: Wahlweise kann man sich auch an Bord der Original-Enterprise begeben und bekommt dann ein deutlich unübersichtlicheres Steuerboard, aber auch jede Menge nostalgischen Charme serviert.

Probleme auf der USS Aegis

So weit, so gut, doch mehrere Punkte verwehren dem Titel den Hit. Da ist erst einmal der beschränkte Umfang: Neben den auch kooperativ erlebbaren Kampagnen-Missionen erwarten uns zufällig generierte Aufgaben, die jedoch sehr ähnlich ablaufen. Überhaupt: Bezüglich Abwechslungsreichtum bei den Missionen ist es nicht weit her. Außer Schiffskämpfen und Erkundungsmissionen, bei denen wir verschiedene Objekte scannen müssen, gibt es kaum etwas zu tun. Hinzu kommt das stark verbesserungswürdige Matchmaking: Zwar bringt einem das Spiel sehr zuverlässig mit Crew-Mitgliedern der eigenen Sprache zusammen, bis es so weit ist, muss man aber Wartezeiten und etliche Server-Probleme über sich ergehen lassen. Verlässt ein Teilnehmer die Crew, existiert zudem keine Option, eine angefangene Mission fortzusetzen. In der interaktiven Lobby ist außerdem nicht ersichtlich, ob das Spiel automatisch nach neuen Teilnehmern für eine existente Runde sucht oder nicht, und eine manuelle Option „nach neuen Spielern suchen“ existiert ebenso wenig. Was übrig bleibt, ist ein Experiment, das beweist, wie sehr VR eigentlich banale Spielkonzepte bereichern kann, dem es aber an Fleisch fehlt, um als vollwertiges Abenteuer durchzugehen und das sich ergo mehr wie eine gut gemachte Tech-Demo anfühlt. In Verbindung mit den technischen Problemen – und einer leider sehr rudimentären Grafikqualität – bleibt eine Erlebnis mit jeder Menge Verbesserungspotenzial zurück, das sich aber trotzdem kein VR-Brillen-Besitzer entgehen lassen sollte. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Alleine schnell öde, mit Crew geht die Immersion voll auf.“

Was für ein Wechselbad der Gefühle! Während ich *Star Trek: Bridge Crew* alleine spielte, kam ich aus dem Fluchen über das banale Gameplay, die öden Wartezeiten und die ein oder andere technische Unzulänglichkeit kaum noch heraus. Im Team jedoch zündete die kooperative Idee sofort und ich wollte am liebsten gar nicht mehr von Bord der USS Aegis beziehungsweise der Enterprise gehen. Zwar fehlt es dem Titel in mehreren Punkten trotz allem an Substanz, Feinschliff und Anspruch, um mich wirklich vollends glücklich zu machen – eine spannende *Star Trek*-Story hätte mich sehr erfreut –, das wird mich aber nicht davon abhalten, schon bald wieder in den Weltraum zurückzukehren und Klingonen zu zeigen, wo der Hammer hängt.

PRO UND CONTRA

- + Extrem immersives Koop-Gameplay
- + Vier sehr unterschiedliche Rollen
- + Jederzeit problemlos funktionierende, intuitive Simpel-Steuerung
- + Gut umgesetzte *Star Trek*-Atmosphäre auf der virtuellen Brücke
- + Original-Enterprise anwählbar
- − Alleine total langweilig
- − Verbesserungswürdige Server-Qualität sorgt für unnötigen Frust
- − Nicht intuitives Matchmaking
- − Wenig Aufgaben-Varianz
- − Geringer Umfang
- − Spielerisch sehr simpel
- − Maue Technik
- − Langweilige Handlung
- − Sehr präzise VR-Sensor-Position vor dem Spielen notwendig



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

THE WALKING DEAD: SEASON 3 – A NEW FRONTIER

Kurz vor Weihnachten erschien der Staffelauftakt des nunmehr dritten Episodenpakets in Telltale Games' Zombie-Mär. Ungewöhnlicherweise startete die Serie sogar direkt mit zwei Folgen. Inzwischen sind alle fünf Episoden erschienen und wir können ein finales Test-Fazit abgeben. Nachdem Held Javi vier Folgen lang die Gruppe von Überlebenden um seine Schwägerin Kate und deren Kinder sowie die aus den Vorgängern bekannte Clementine zusammengehalten hat, kommt es im Abschluss namens *From the Gallows* zum Showdown. Typisch für eine finale Episode, sind ruhige Momente rar gesät. Die Folge beginnt direkt mit einer längeren Action-Sequenz und auch über die gesamte Episode hinweg sind Kämpfe klar in der Überzahl. In einigen Momenten müsst ihr zwar wieder die üblichen Entscheidungen treffen, jedoch fällt gerade in dieser Episode extrem auf, dass eure bisherigen Entscheidungen eigentlich gar keine Konsequenzen für den Handlungsverlauf nach sich zogen. Lediglich im letzten Drittel trefft ihr eine Wahl, die tatsächlich große Auswirkungen auf das Ende hat. Hier wäre auf jeden Fall mehr drin gewesen. Überhaupt bietet Folge 5 kein besonders befriedigendes Ende. Zwar werden die meisten Handlungsbögen abgeschlossen, doch irgendwie fehlt am Schluss der große Knalleffekt. Einer der interessantesten und emotionalsten Story-Stränge wird sogar einfach offen gelassen und die Spieler werden auf die nächste Staffel vertröstet. Dadurch fühlt sich das Finale nicht wie ein richtiger Abschluss, sondern eher wie eine Zwischenstation an. Auch technisch hinterlässt *From the Gallows* den schlechtesten Eindruck der Episoden aus Staffel 3. Teilweise kam es zu Rucklern und in manchen Szenen wurden Texturen nicht richtig nachgeladen. Dennoch fiebert man zumindest in vier der fünf Episoden mit den gut geschriebenen Charakteren mit, deren Motive durch Rückblenden gut erklärt werden. Kleine Logiklöcher in der Erzählung sowie das seichte, Telltale-typische Gameplay verhindern höhere Wertungsweihen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**



Adventures

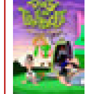
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



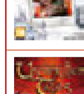
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

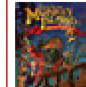


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

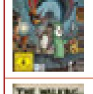


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Action-Feuerwerk mit einem famosen Nahkampf-System: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombo-Fest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

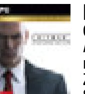
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

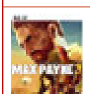
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



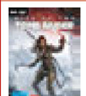
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

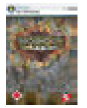


Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

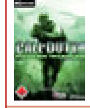
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

+ Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

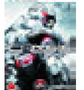
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



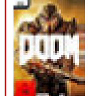
Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

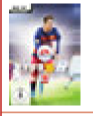


Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

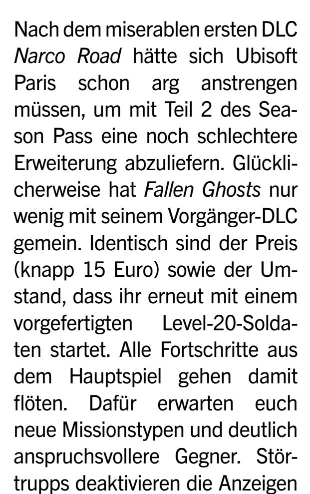


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

GHOST RECON WILDLANDS: FALLEN GHOSTS

DLC

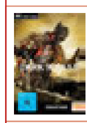


Nach dem miserablen ersten DLC *Narco Road* hätte sich Ubisoft Paris schon arg anstrengen müssen, um mit Teil 2 des Season Pass eine noch schlechtere Erweiterung abzuliefern. Glücklicherweise hat *Fallen Ghosts* nur wenig mit seinem Vorgänger-DLC gemein. Identisch sind der Preis (knapp 15 Euro) sowie der Umstand, dass ihr erneut mit einem vorgefertigten Level-20-Soldaten startet. Alle Fortschritte aus dem Hauptspiel gehen damit flöten. Dafür erwarten euch neue Missionstypen und deutlich anspruchsvollere Gegner. Störtrupps deaktivieren die Anzeigen auf der Minimap, Heavys sind nur am Kopf verletzlich, Spürsoldaten verbergen sich getarnt im Dickicht und Elite-Sniper spähen und töten extrem effizient. Die neuen Feinde erfordern angepasste Taktiken, allerdings gibt's auch frische Militärspielzeuge wie ein Scharfschützengewehr, das kleinere Fahrzeuge mit einem Schuss außer Gefecht setzt. Auch sehr schön: eine lautlose Armbrust. Zudem lernt ihr neue Skills. Das sind prima Ergänzungen. Noch schöner wäre aber, wenn *Fallen Ghosts* seine drei DLC-Gebiete nicht aus dem Hauptspiel recyceln würde.



Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



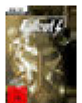
Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



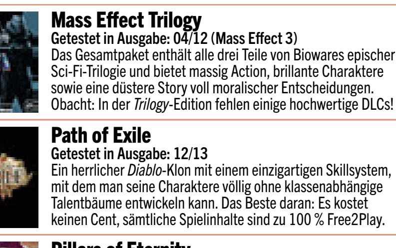
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

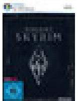
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich weiter nutzen!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

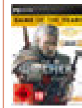


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

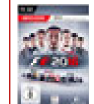
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins giganische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

ABGELEHNT

DIRT 4

Verdrängt der neueste Teil der Codemasters-Serie den Rallye-Vetter aus dem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Fahrgefühl, Streckengestaltung und Steuerung suchen ihresgleichen. Dazu kommen ein glaubwürdiges Schadensmodell, der Etappeneditor für unendlichen Nachschub und eine 1a-Lenkrad-Unterstützung.

Die Contra-Argumente
In Sachen Umfang und Technik zieht *Dirt 4* den Kürzeren gegen *Dirt Rally*. Wenige Regionen, schwache Grafik abseits der Autos und fehlende sowie zu kurze Spielmodi drücken die gute Laune.

Das Ergebnis
Für die Redaktion ist *Dirt Rally* weiterhin der Favorit unter den Schlammpisten-Racern.

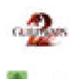
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



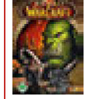
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



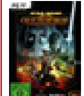
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



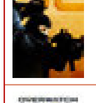
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



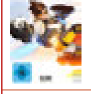
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



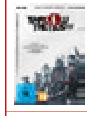
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



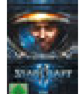
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



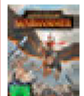
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



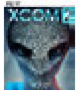
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

NEUZUGANG

TEKKEN 7

Von 0 auf 100: Die *Tekken*-Serie schickt sich gleich bei ihrem ersten PC-Auftritt an, dem Konkurrenten *Street Fighter* zu zeigen, wo der Hammer hängt. Aber vergibt PC Games neben der Top-Wertung auch einen der begehrten Editor's-Choice-Awards? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente
Tekken 7 steuert sich so direkt und knackig, es ist eine wahre Freude, in den Kämpfen Specialmoves abzufeuern, auszuweichen und Gegenangriffe zu blocken. Dank der genauen Kollisionsabfrage kommt es nie zu unfairen Situationen und die vielen unterschiedlichen Kämpfer inklusive ihrer ganz eigenen Schläge und Tritte sorgen für eine hohe Komplexität und großen Wiederspielwert. Jeder der unzähligen Charaktere ist einzigartig und versprüht viel Charme.

Die Contra-Argumente
Der Karrieremodus von *Tekken 7* könnte besser sein, in der Hinsicht ist das bislang noch konsolenexklusive *Injustice 2* dem PC-Prügler meilenweit voraus. Der Verzicht auf einen Tag-Team-Modus schmerzt. Das ansonsten sehr gute Gesamtbild wird von kleineren Clipping-Fehlern, antiquierten Gesichtsanimationen und der ein oder anderen optisch faden Arena minimal gestört.

Das Ergebnis
Klare Sache: Fans von Kampfspielen empfiehlt die Redaktion *Tekken 7*. Bandai Namcos Prügel-Epos schafft den Sprung in den Einkaufsführer.



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

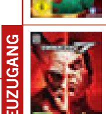


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

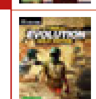
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

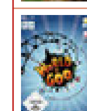
Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

NEUZUGANG



Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

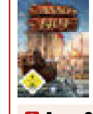
Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

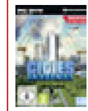


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

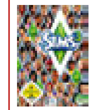
+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



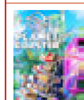
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85



Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 6. Juni 2017
Preis: € 39,99 (Upgrade), € 59,99 (Standard-Edition)
USK: ab 16 Jahren

TESO: Morrowind

MMORPG für Solospieler? Das geht!

Von: Stefan Weiß

Rollenspieler, die ihre Abenteuer am liebsten für sich alleine bestreiten, um ihre Heldenfiguren beim Questen in aller Ruhe zu leveln, stehen MMORPGs meist eher skeptisch gegenüber. Kein Wunder, dort geht's ja auch oft um PvP-Schlachten, Gruppen-Dungeons oder um hektische Raids, die den Singleplayer-Content dann eher verkommen lassen. Aber es geht auch anders. So lässt es sich etwa in *Der Herr der Ringe Online* (*LotRO*), *Star Wars: The Old Republic* (*SWTOR*) und auch in *The Elder Scrolls Online* (*TESO*) ganz prima auf Solopfaden wandeln, um eine Fantasy-Story zu erleben. In den beiden letztgenannten Spielen kommt man dabei sogar in den Genuss professioneller Vollvertonung, was der Atmosphäre gut tut.

Ein stimmungsvoller Einstieg

Mit seinem Einzelspieler-RPG *The Elder Scrolls 3: Morrowind* setzte Bethesda 2002 ein wahres Zeichen im Genre, von dem Spieler bis heute zehren. 15 Jahre später kehren wir in die nordöstlichste Provinz von Tamriel zurück nach Vvardenfell, Heimat der Dunmer (Dunkelelfen) mit ihren fünf Fürstenhäusern und riesiger Schauplatz für ein ganz neues Kapitel in *The Elder Scrolls Online*. Schon das kurzweilige Intro zeigt, wie nah sich Bethesda an die eigene Vorlage hält. Zu den stimmungsvollen Tönen von „Nerevar Rising", dem Main Theme aus *Morrowind*, blicken wir per Kameraflug auf für uns vertraute Locations wie etwa das geschäftige Balmora, die majestätische Stadt Vivec, das verschlafene Seyda Neen oder auch auf den Roten Berg und die Aschlande. Klippenläufer ziehen am Himmel vorbei und die riesigen, insektenartigen Schlickschreiter warten gemächlich auf ihre Passagiere. Am Ende des Intros landen wir unter Deck eines Schiffes in Küstennähe – mehr atmosphärische Orientierung am Klassiker geht kaum. Wem das alles bislang nichts sagt, weil er die Vorlage nicht kennt, der bekommt ein stimmungsvolles Fantasy-Reich präsentiert, in das man sofort eintauchen möchte.

Wer allerdings topmoderne Technik in puncto Grafik, Texturen und Animationen erwartet, muss ein wenig zurückstecken. Immerhin hat die Engine in *TESO* ja doch schon über drei Jahre auf dem Buckel und das merkt man.

Heiler, Magier und Beschwörer – die Hüterklasse ist klasse!

Mit der in *TESO: Morrowind* neu eingeführten Klasse des Hüters lässt es sich hervorragend questen und das liegt am flexiblen Charaktersystem im Rollenspiel. Wie für *The Elder Scrolls Online* typisch, gibt es für jede Klasse drei verschiedene Fertigkeitenstränge, um sich seinen Charakter gemäß dem gewünschten Spielstil anzupassen. Neben den Klassenfertigkeiten habt ihr außerdem Zugriff auf Skills für Waffen, Rüstung sowie Handwerk. Weitere Fertigkeiten stehen euch durch Zugehörigkeit bei NPC-Gilden (wie etwa denen der Krieger und Magier) offen. Allgemeine Skills wie etwa Seelenmagie, Lug und Trug, Vampir, Werwolf etc. ergeben sich in der offenen Spielwelt. Und schließlich runden durch eure Volkszugehörigkeit bedingte Fertigkeiten das Paket ab.

Die Fertigkeiten sind dabei aufsteigend angelegt und erfordern jeweils einen Fertigkeitspunkt für die Freischaltung. Die Punkte gibt's für Stufenaufstiege und für je drei eingesammelte Himmelsscherben – Objekte, die ihr in der ganzen Spielwelt verteilt findet. Höherwertige Fertigkeiten erfordern zusätzlich einen bestimmten Rang der jeweiligen Kategorie, was wir euch nachfolgend bei den besonderen Klassenfertigkeiten des Hüters erläutern. Der jeweilige Rang eines Fertigkeitenbaums steigt stetig an, indem ihr die entsprechenden Skills im Spiel fleißig einsetzt. Maximal fünf aktive Skills sowie eine ultimative Fähigkeit dürft ihr aktiv in der dafür vorgesehenen Schnellzugriffsleiste parat haben. Wechseln von Fertigkeiten ist – außer im Kampf – jederzeit möglich. Wer mit den Fertigkeiten herumexperimentieren möchte, kann diese auch jederzeit zurücksetzen. Das geht zum Beispiel am Schrein des „Vaters der Mysterien" in Vivec. Seid euch aber darüber im Klaren, dass dies immer einen ordentlichen Obolus an Gold beansprucht.

VVARDENFELL ALS EINTRITT NACH GANZ TAMRIEL: *MORROWIND* IST MEHR ALS „NUR" EIN ADD-ON.

Seit seiner Erstveröffentlichung im Jahre 2014 ist die Online-Rollenspielwelt von *The Elder Scrolls Online* ganz schön gewachsen.

Den Wunsch, die riesige Spielwelt Tamriel aus dem Rollenspieluniversum *The Elder Scrolls* einmal in Gänze zu erleben, hegen viele RPG-Fans der Reihe. Das zeigen nicht zuletzt auch inzwischen langjährig bestehende Mod-Projekte wie etwa *Tamriel Rebuilt* für den Offline-Klassiker *The Elder Scrolls 3: Morrowind*. Fertig ist das Ganze aber noch nicht. Auch Bethesda hat noch nicht ganz Tamriel zugänglich gemacht. Doch mit den spielbaren Provinzen in *The Elder Scrolls Online* bekommt man schon mal ein gutes Gefühl dafür, wie viel Abwechslung in den Weiten von Tamriel steckt, auch wenn es keine nahtlos zusammenhängende Darstellung des gigantischen Kontinents gibt. Mit *TESO: Morrowind* ist jedoch ein weiterer, gelungener Baustein fertig. Vielleicht erleben wir noch den Tag, an dem wir ganz Tamriel bereisen und darin Abenteuer erleben können.



Mit der Spielwelt Vvardenfell in *TESO: Morrowind* seid ihr gut und gerne rund 30 Stunden mit Quests beschäftigt. Doch das ist nur ein Teil dessen, was ihr beim Kauf des Spiels an Content erhaltet. Insbesondere Neueinsteiger dürfte es interessieren, dass man mit dem Erwerb von *Morrowind* automatisch auch den Zugang zu *Tamriel: Unlimited* – dem Hauptspiel – bekommt. Sprich, ihr könnt jederzeit per Schnellreise auch auf den Hauptkontinent Tamriel und in dessen Provinzen wechseln, die wir euch in der nebenstehenden Übersichtskarte eingezeichnet haben. Dort erwarten euch dann zahllose weitere Quests, Dungeons und Geschichten aus dem Universum von *The Elder Scrolls*, die durchaus für mehrere hundert Spielstunden locker herhalten. Damit ergibt sich mit *TESO: Morrowind* ein absolut faires Vollpreis-Rollenspielerlebnis. An die Story- und Charaktertiefe eines *The Witcher 3: Wild Hunt* kommt *TESO* zwar nicht heran, trotzdem ist das Questen für Solospieler im MMORPG eine runde Sache.

Eins mit der Natur:
Die Tiergefährten-Fertigkeiten

Damit sich Hüter im Kampf gut behaupten, können sie Tiergefährten beschwören. Zu Beginn ist das ein Klippenläufer, der sich als Fernkampfwaffe einsetzen lässt. Im Sturzflug attackiert er ein von euch anvisiertes Ziel und fügt ihm dabei Schaden zu. Die zweite, tierische Unterstützung ist ab Rang 4 verfügbar und besteht aus drei aus der Erde hervorschnellenden Schröter-Käfern, die für Flächenschaden sorgen.

Ab Rang 12 steht euch mit „Ungezähmter Wächter" ein mächtiger Graubär als permanenter Begleiter zur Seite. Der zottelige Kollege teilt gut aus und steckt viel ein. Alle Fertigkeiten steigen durch den wiederholten Einsatz im Spiel auf und lassen sich dann verändern. Bei den aktiven Fertigkeiten müsst ihr euch dabei in der Regel für eine von zwei Upgrade-Verbesserungen entscheiden.

Mit Rang 20 könnt ihr einen Schwarm Zunderfliegen herbeirufen, der einem Einzelziel ordentlich Magieschaden einschenkt. Eine ab Rang 30 verfügbare Netchkuh stellt verbrauchte, magische Energie (Magicka) wieder her und verbessert euren Magieschaden. Auf Rang 42 lässt sich mit Raschheit des Falken ein kurzzeitiger Buff für Ausdauerregeneration und erhöhtes Lauftempo erzielen. Zusätzlich zu diesen aktiven Fertigkeiten enthält jeder Fähigkeitenstrang noch passive Skills. Für Charaktertüftler ergibt sich daraus ein breites Spektrum an Spezialisierungmöglichkeiten für den Hüter.

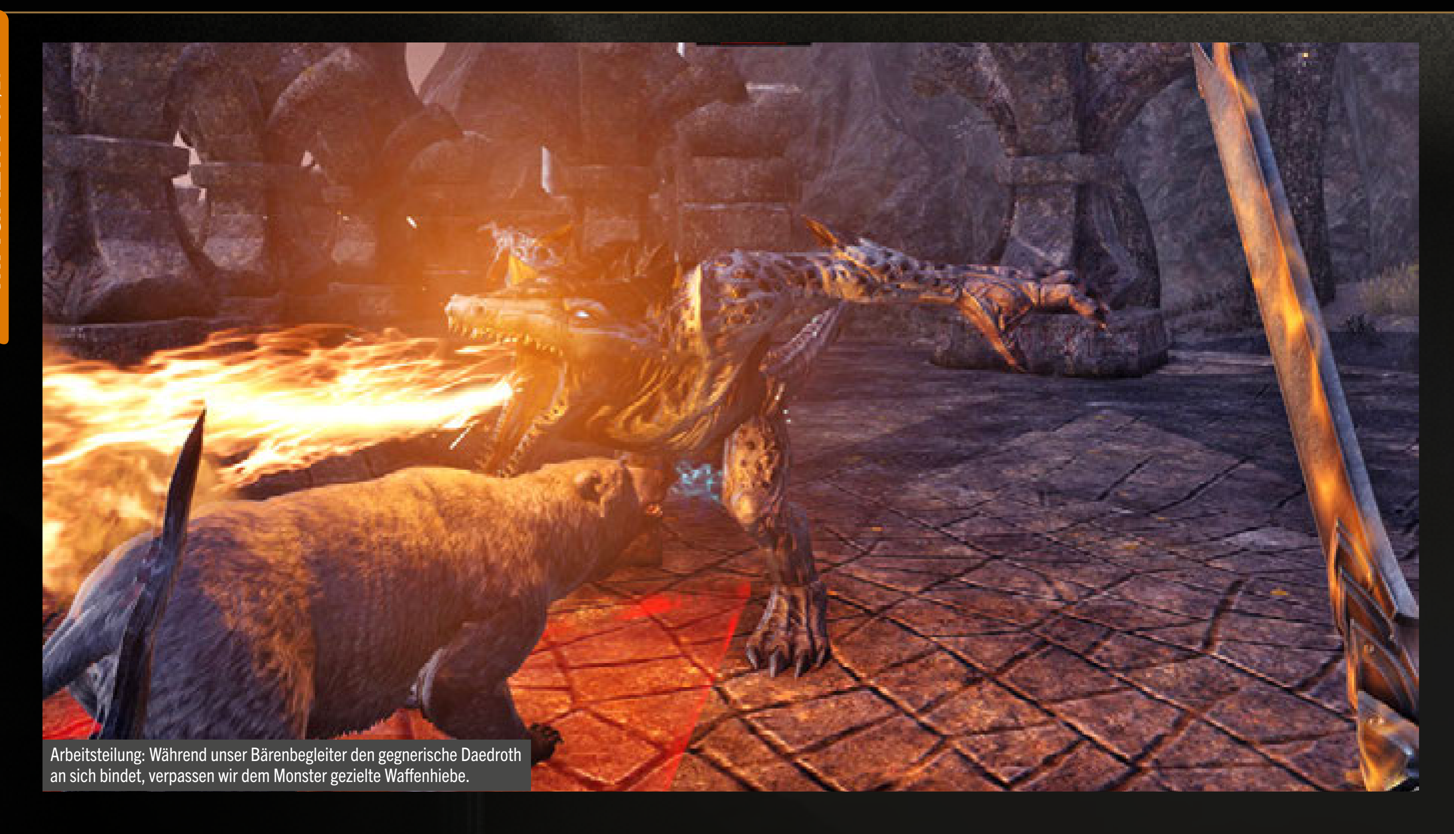
Grünes Gleichgewicht macht den Hüter zum Heiler

In dieser Kategorie stehen euch in der Rolle als Hüter verschiedene Heilbeschwörungen zur Verfügung. Flächendeckende Effekte wie etwa sprießende Pilze, Ranken und Blumenfelder schützen nicht nur euch selbst, sondern auch Verbündete. Das schließt beispielsweise auch euren beschworenen Graubären mit ein, sodass ihr als Solo-Spieler hierdurch eine gute Möglichkeit habt, auch etwas schwierigere Kämpfe zu bestehen.



Der Hüter bringt frische Fertigkeiten ins Spiel – für Solospieler definitiv eine gut funktionierende Klasse, insbesondere durch seinen starken Bärenbegleiter „Ungezähmter Wächter".


Die Einbindung der insektenartigen Schlickschreiter als zusätzliche Schnellreisemöglichkeit ist ein nettes Zugeständnis an Fans von *The Elder Scrolls 3: Morrowind*.


Arbeitsteilung: Während unser Bärenbegleiter den gegnerische Daedroth an sich bindet, verpassen wir dem Monster gezielte Waffenhiebe.

Frost- und Eismagie dank Winterkälte-Fertigkeiten

Wer seinen Hüter gerne mit offensiver Magie, gepaart mit Buff/Debuff-Effekten, ausstatten möchte, findet in der dritten Kategorie namens Winterkälte passende Fertigkeiten. So sorgt die ultimative Fähigkeit Graupelsturm (ab Rang 12) etwa für einen flächendeckenden Wirbelsturm, der Gegnern Frostschaden zufügt, deren Lauftempo drastisch verringert und nahen Verbündeten Schadensschutz verleiht. Hüllt euch in einen Frostmantel oder in einen Arktiswind, schädigt Feinde mit Pfählende Scherben oder schützt euch mit Kristallisierter Schild vor Projektilen.

Gut kombiniert geht's munter weiter durch *TESO: Morrowind*

Ein erstes Fazit in puncto Solofähigkeit ziehen wir mit unserem inzwischen auf Stufe 15 angelangten Charakter: Dank der Kombination von Fertigkeiten aus allen drei Klassen-Kategorien des Hüters kommen wir im Alleingang prima voran. Vor allem unser Graubär entpuppt sich oft als Zünglein an der Waage, indem er Gegner lange genug an sich bindet, sodass wir effektiv agieren können. Nur wenn wir die vereinzelt anzutreffenden Totenkopfsymbole auf der Karte Vvardenfells entdecken, heißt es Vorsicht, denn diese kennzeichnen besonders starke Gegner. Dann heißt es auch für den Hüter, sich hier besser nicht draufgängerisch in den Solo-Kampf zu stürzen. Vielmehr sind Kämpfe gegen solche mächtigen Gegner eher als Gruppenereignis gedacht. Mitstreiter zu finden, stellt aber in der Regel kein Problem dar, da die Totenkopf-Icons förmlich wie ein Spielermagnet wirken. Zumindest konnten wir das bei unseren Ausflügen in *TESO: Morrowind* bislang so feststellen.

Quests, Story und Kampfsystem

Typisch *The Elder Scrolls* starten wir unter Deck eines Schiffs, jedoch nicht wie in *The Elder Scrolls 3* als Gefangener, sondern als Reisender. Vor uns liegt ein Brief eines unbekannten Freundes, der uns Glück für unser Abenteuer in Vvardenfell wünscht. Doch daraus wird nichts, denn wir fallen in die Hän-

WAS BEKOMME ICH FÜR'S GELD?

Die Morrowind-Editionen im Überblick



Wer schon eine Version von *TESO* besitzt, kann *Morrowind* am günstigsten als digitales Upgrade für € 39,99 erwerben. Damit ist dann sowohl die neue Klasse des Hüters als auch der komplette neue Content von Vvardenfell spielbar. Wer zusätzlich gerne Goodies wie exklusive Reittiere, Begleiter, Schatzkarten, Kostüme, Emotes und Kronen-Kisten sein Eigen nennt, der bekommt das digitale Upgrade zur *Collector's Edition* (CE) für € 69,99. Als Neueinsteiger ohne *TESO*-Vorbesitz kostet die digitale Standard-Edition € 59,99 und die digitale CE € 79,99. Als Boxed-Version für PC ist *Morrowind* für rund € 50,- (je nach Anbieter) erhältlich. Damit bekommt ihr neben den Inhalten von *Morrowind* auch Zugang zum restlichen Kontinent von *Tamriel: Unlimited* und den damit verbundenen Inhalten. Sprich, die DLCs *Imperial City*, *Orsinium*, *Dark Brotherhood* und *Thieves Guild fehlen*. Die bekommt man entweder einzeln oder als Vierer-Pack per Kronenwährung im *TESO*-Ingame-Shop. In der Gold-Edition von *The Elder Scrolls Online*, die Bethesda für € 49,99 anbietet, sind die vier DLCs schon mit enthalten.


In der Hauptquestreihe von *TESO: Morrowind* geht ihr einer mysteriösen Krankheit von Gottfürst Vivec auf den Grund.

de fieser Sklavenjäger, die uns auf die Feuerfalterinsel verschleppen. Dort angekommen, bekommen wir Häppchen für Häppchen die Steuerung und das Kampfsystem sowie Features wie etwa das Schlösserknacken angenehm vermittelt. Das Tutorial ist wie eine kleine Story aufgebaut, vollvertonte Questdialoge inklusive.

Das eigentliche Kapitelgeschehen nimmt im Hafen von Seyda Neen seinen Anfang. Auch ohne Bezug zu *The Elder Scrolls 3: Morrowind* ist man von der schön inszenierten Spielwelt angetan. Exotische Pilze und summende Insekten zieren die Sumpflandschaft, in der wir uns gegen Flusstrolle, Alits und Klippenschreiter wehren, um erste Erfahrungen zu sammeln. Wer dagegen die Vorlage von 2002 kennt, dürfte am hohen Wiedererkennungswert der Spielwelt seine helle Freude haben. Nach kurzem Plausch mit den örtlichen Händlern geht's auch schon in Richtung des ersten Dungeons, dem Andrano-Ahnengrab. Das spielt sich unkompliziert und die darin verteilten Gegner sind rasch weggeputzt. Blocken, Spezialangriffe der Gegner kontern, mit schweren Hieben nachsetzen – das Kampfsystem in *TESO: Morrowind* funktioniert mit Maus und Tastatur tadellos. Die Gamepad-Unterstützung befindet sich noch im Beta-Modus, lässt sich aber per Spieleinstellungen schon benutzen und jederzeit ein- und ausschalten. Einziger Nachteil beim Questen in Dungeons: Da diese nicht instanziert, sondern öffentlich sind, kommt es schon mal vor, dass die Gegner gerade kurz vor euch besiegt wurden und ihr dann durch ein verwaistes Verlies wandert und manchmal nur noch den Quest-Zielort berühren müsst.

In *Morrowind* steht es uns frei, ob wir der sich langsam öffnenden Hauptquest folgen möchten, die uns nach Vivec und zu dem dort herrschenden, gleichnamigen Gottfürsten führt. Oder aber wir lassen uns über die Insel treiben, um Locations wie etwa Balmora aufzusuchen, oder wir widmen uns zahlreichen Nebenquests, die mit ihren eigenen Geschichten links und rechts des Weges auf uns warten. Charakter- und Storytiefe erreichen dabei aber längst nicht das Niveau eines *The Witcher 3*, sind aber trotzdem unterhaltsam und gut gemacht. Intrigen zwischen den Fürstenhäusern, Aufträge für die Assassinen und andere Schufte, durchgeknallte Hexen und Magierwissenschafter – *Morrowind* bietet eine ganze Menge, wenn auch eher nur typische Fantasykost.


Typisch für *The Elder Scrolls* lassen sich Kämpfe auch in *TESO: Morrowind* jederzeit in Ego-Perspektive bestreiten.


Die Stufenpyramidenstadt Vivec kennen Fans von *The Elder Scrolls 3* sicher noch gut. *TESO: Morrowind* spielt etwa 700 Jahre vorher und Vivec befindet sich noch im Aufbau.

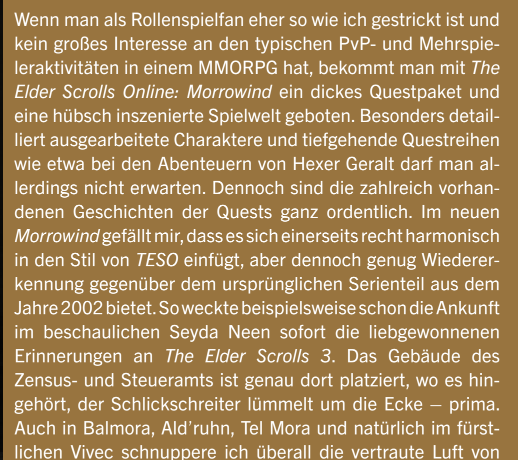
Ordentliches Gesamtpaket

Im Kern als MMORPG konzipiert, enthält *TESO: Morrowind* natürlich auch dafür typische Features wie das optional nutzbare Shop- und Abo-System, Schlachtzüge und PvP-Gebiete sowie Gruppen-Dungeons. Trotzdem ist es unserer Meinung aber auch als Einzelspieler-Rollenspiel – mit einigen Abstrichen – prima geeignet, um unterhaltsame Abende in Vvardenfell und auf dem Festland des mit im Paket enthaltenen Kontinents Tamriel zu bestreiten. ❑

PRO UND CONTRA

- + Flottes Kampfsystem
- + *Morrowind*-Flair ist stimmungsvoll umgesetzt
- + 10 spielbare Völker und 5 Klassen
- + Hüterklasse ist gut solotauglich
- + Große Spielwelt
- + Massig viele Quests
- + Vollvertonte NPC-Dialoge
- + Schicke Beleuchtungseffekte
- + Wuchtige Soundeffekte
- + Stimmiger Soundtrack
- + Komfortables Schnellreisesystem
- − Matschige Oberflächentexturen
- − Sichtweite könnte höher sein
- − Quests und NPCs eher flach
- − Die Figurenanimationen könnten geschmeidiger ausfallen
- − Öffentliches Dungeon-System beim Solospielen mitunter lästig
- − Nur wer ein Abo abschließt, kann Crafting-Items unbegrenzt auslagern

STEFAN MEINT



„Für Quest- und Erkundungsfans mit Solo-Ambitionen ein gefundenes Fressen für vergnügliche Abenteuerstunden in Tamriel."

Wenn man als Rollenspielfan eher so wie ich gestrickt ist und kein großes Interesse an den typischen PvP- und Mehrspieleraktivitäten in einem MMORPG hat, bekommt man mit *The Elder Scrolls Online: Morrowind* ein dickes Questpaket und eine hübsch inszenierte Spielwelt geboten. Besonders detailliert ausgearbeitete Charaktere und tiefgehende Questreihen wie etwa bei den Abenteuern von Hexer Geralt darf man allerdings nicht erwarten. Dennoch sind die zahlreich vorhandenen Geschichten der Quests ganz ordentlich. Im neuen *Morrowind* gefällt mir, dass es sich einerseits recht harmonisch in den Stil von *TESO* einfügt, aber dennoch genug Wiedererkennung gegenüber dem ursprünglichen Serienteil aus dem Jahre 2002 bietet. So weckte beispielsweise schon die Ankunft im beschaulichen Seyda Neen sofort die liebgewonnenen Erinnerungen an *The Elder Scrolls 3*. Das Gebäude des Zensus- und Steueramts ist genau dort platziert, wo es hingehört, der Schlickschreiter lümmelt um die Ecke – prima. Auch in Balmora, Ald'ruhn, Tel Mora und natürlich im fürstlichen Vivec schnuppere ich überall die vertraute Luft von *Morrowind*. Versteckte Anspielungen auf bestimmte Quests von damals, die intrigierenden Fürstenhäuser Redoran, Hlaalu, Telvanni und Co., das sich noch im Aufbau befindliche Vivec, die Gilden und viele andere Details sorgen für ein schönes Wohlgefühl. Vor allem die vertonten Dialoge der NPCs schaffen da eine ganz unterhaltsame Atmosphäre. Natürlich ist es auch schön, dass die Entwickler auf die für *The Elder Scrolls* typischen Feinheiten wie etwa die massig vorhandenen Schriftstücke und Bücher achten. Wer möchte, kann sich zudem im Crafting austoben, sein eigenes Anwesen kaufen sowie einrichten und so Tamriel zu seiner digitalen Heimat gestalten. Die neu ins Spiel gekommene Hüterklasse kommt mir gerade recht, da sie sich (bislang) prima im Solospiel für mich bewährt hat. Und wenn ich beim Kämpfen auf die mit Totenkopfsymbol markierten Gegner treffe, ist es dann doch recht praktisch, wenn man schnell mal hilfsbereite Mitspieler findet, mit denen man zusammen einen effektreiches Magiefeuerwerk abbrennen kann. Ja, ich bin definitiv gerne zurück in *Morrowind*!

Von: Felix Schütz

Originell, kultig und auch heute noch ein echter Tipp: Bullfrogs herrlich böser Kellerbaukasten, der diesen Sommer seinen 20. Geburtstag feiert!

Replay

Dungeon Keeper

Es gibt reichlich gute Gründe, den Namen „Bullfrog" mit Ehrfurcht auszusprechen: *Populous*, *Syndicate*, *Magic Carpet*, *Theme Park* – das ehemalige Studio rund um Peter Molyneux produzierte in den 90ern einen Kulttitel nach dem anderen! Eines der schönsten, verrücktesten Spiele dieser Ära ist zweifellos *Dungeon Keeper*.

Endlich mal richtig böse sein

Die Entwicklung von *Dungeon Keeper* begann schon 1994 und zog sich über zweieinhalb Jahre hin, in denen das schräge Projekt mehrmals kräftig umgekrempelt wurde. Doch das Warten sollte sich lohnen: Als *Dungeon Keeper* im Sommer 1997 erscheint, überzeugt es als großartig spielbare Mischung aus Aufbau-Simulation und Echtzeit-Strategie! Das Spiel kehrt das Klischee vieler Fantasy-RPGs um: Anstatt einen Helden zu steuern, schlüpft man hier in die Rolle des Bösewichts! Seine Aufgabe ist es, einen unterirdischen Kerker zu errichten, um Monster anzulocken, sie auszubilden und glücklich zu machen. Mit diesen Biestern gilt es dann, die „Guten" – also Menschen, Zwerge, Elfen – zu bekämpfen, bis ein Missionsgebiet erobert ist. Cooles Konzept! Da stört's auch nicht weiter, dass *Dungeon Keeper* im Grunde keinerlei Story besitzt.

Zeitlos gute Spielbarkeit

Jeder Level läuft nach dem gleichen Schema ab. Anfangs erteilt man Imps – putzigen, kleinen Arbeiter-Kreaturen – den Auftrag, neue Gänge und Räume ins Erdreich zu graben. Dazu wird die in Blöcke unterteilte Umgebung einfach per Klick markiert, die Diener erledigen dann den Rest. Wer das Ganze beschleunigen will, kann Kreaturen auch einfach „aufheben" und an anderer Stelle wieder in die Spielwelt werfen – der Mauscursor symbolisiert dazu die dämonische Hand des Spielers, die drohend über dem Dungeon schwebt. Wer mag, kann Kreaturen sogar Ohrfeigen verpassen – typischer Bullfrog-Humor!

Sind die ersten Räume und Gänge ausgehoben, bepflastert man sie mit Inneneinrichtung. So werden Schlafstätten, Hühnerställe, Trainingsräume, Gefängnisse und vieles mehr in der Spielwelt verteilt. Dank einer ausgezeichneten, durchdachten Steuerung geht das selbst heute noch bequem von der Hand!

Monster mit Herz

Sobald man einen hübschen Kerker errichtet hat, tapsen schon die ersten interessierten Monster durchs Eingangsportal. Die Viecher haben unterschiedliche Bedürfnisse: Magier verlangen etwa eine Bibliothek für ihre Studien, Trolle wollen in einer Werkstatt an Türen und Fallen basteln und Eiserne Jungfrauen peitschen sich am liebsten gegenseitig in der Folterkammer aus. Auch Streitigkeiten muss man verhindern, denn manche Kreaturen vertragen sich nicht mit anderen – hier ist geschickte Raumplanung gefragt.

Jedes Monster levelt mit der Zeit auf und lernt so neue Kampftalente. Und die kann der Spieler sogar selbst ausprobieren: Mit einem Zauber schlüpft man in die Haut jeder beliebigen Kreatur, die Steuerung erinnert dann an Ego-Shooter. Kämpfe bestreitet man aber trotzdem besser aus der klassischen Draufsicht: Sobald sich feindliche Ritter, Bogenschützen und Zwerge einen Zugang in unseren Dungeon buddeln, wirft man ihnen einfach alle Kreaturen vor die Nase, die genug trainiert sind, um das Gefecht zu überleben. Tiefgang haben die Kämpfe daher nicht, lustig anzusehen sind sie aber trotzdem.



Per Zauberspruch kann der Spieler auch jede Kreatur direkt steuern, das spielt sich dann wie in einem Ego-Shooter. (Bild: *Dungeon Keeper*)

Es geht noch besser!

Dungeon Keeper 2 (1999) wurde ebenfalls von Bullfrog entwickelt,



Man kann jede Kreatur mit der witzig animierten Cursor-Hand hochheben und woanders in der Spielwelt wieder fallen lassen. (Bild: *Dungeon Keeper*)

Imps sind die wichtigsten Kreaturen: Die Kerlchen graben Gänge, schürfen Gold, verlegen Fußböden und verstärken Wände. (Bild: *Dungeon Keeper*).



Kämpfe laufen ohne nennenswerte Taktik ab: Kreaturen hauen, spucken und zaubern drauflos, bis die Gegner umfallen. (Bild: *Dungeon Keeper 2*)

allerdings ohne Mitwirken von Peter Molyneux, der das Studio zu der Zeit bereits verlassen hatte. *Dungeon Keeper 2* kopierte Prinzip und Gameplay des Vorgängers fast 1:1 – zu den wichtigsten Änderungen zählten Interface-Verbesserungen, noch mehr schwarzer Humor sowie zusätzliche Räume und Monster. Auffälligste Neuerung war aber die neue Grafik-Engine, die nicht nur schönere Kerker darstellen konnte, sondern dank moderner Grafikkarten auch alle Figuren in 3D renderte. Zum Vergleich: Der Vorgänger ließ Monster noch als pixelige 2D-Sprites über den Bildschirm stelzen, die aber bereits weiche Schatten in der Umgebung warfen – für die damalige Zeit waren die Licht-und-Schatten-Effekte des ersten *Dungeon Keeper* grandios!

Fortsetzungen? Die reinste Schande!

Obwohl beide Spiele Top-Wertungen abräumten und selbst heute noch viele Fans haben, ist ein dritter Teil mehr als unwahrscheinlich: Electronic Arts kaufte Bullfrog mit all seinen Marken im Jahr 1995 auf und legte das Studio 2004 mit anderen Teams zusammen. *Dungeon Keeper 3*, das sich damals tatsächlich in Entwicklung befand, wurde im Rahmen der Fusion eingestampft. 2008 vergab EA die *Dungeon Keeper*-Lizenz zunächst an das chinesische Studio NetDragonWebsoft, die daraus ein halbgares Online-RPG machten, das hierzulande aber gar nicht erst veröffentlicht wurde. Der weitaus größere Schock für die Fans kam erst 2013 – mit *Dungeon Keeper* für iOS und Android. Diese App wurde von Mythic Entertainment (*Dark Age of Camelot*, *Warhammer Online*) entwickelt und entpuppte sich als zutiefst enttäuschendes Online-Debakel mit unverschämt gierigem Free2Play-Modell. Obendrein versuchte EA mittels eines Tricks sogar die User-Bewertungen in den App-Stores zu beeinflussen, was für reichlich Ärger bei den Spielern sorgte. Damit ist das letzte *Dungeon Keeper* der denkbar unrühmlichste Schlussakt einer einst großartigen Serie. Der einzige kleine Trost: *Dungeon Keeper 1* und *2* laufen auch heute noch auf modernen PCs und machen nach wie vor einen Heidenspaß! Beide Spiele erhält man über EA Origin oder GOG.com, wo sie für je 6 Euro ohne Kopierschutz verkauft werden. Zwei Klassiker, die man unbedingt nachholen sollte! ❑



Alle Dungeon-Bewohner müssen schlafen, essen und sich die Zeit vertreiben. (Bild: *Dungeon Keeper 2*)

In der Folterkammer werden Gegner malträtiert. In ihrer Freizeit amüsieren sich dort außerdem unsere Eisernen Jungfrauen. (Bild: *Dungeon Keeper*)

Nahe bei Brüssel, auf dem Gelände eines Golfplatzes, steht dieses zum eSport-Boot-Camp umgebaute Luxus-Wohnhaus.

Aus dem Alltag eines Profi-eSport-Teams

Von: Lukas Schmid

eSport ist aus der Gaming-Welt nicht mehr wegzudenken. Wir waren in einem eSport-„Boot Camp" zu Besuch.

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen, und manchmal erhält er Einblick in eine Welt, die ihm bis dahin vollkommen verschlossen geblieben war. So geschehen Anfang Juni 2017, als wir auf Einladung des Hardware-Herstellers und Spielemonitor-Spezialisten ViewSonic dem von dem Unternehmen gesponserten eSport-Team Epsilon in Belgien einen Besuch abstatten durften. eSport-Begeisterte horchen spätestens jetzt auf: Epsilon hat sich in der Profi-Szene seit seiner Entstehung im Jahre 2008 einen Namen gemacht. Anfangs hauptsächlich auf *Battlefield* und *Team Fortress 2* fokusiert, aber auch in *Counter Strike: Source* aktiv und schon hier sehr erfolgreich, wanderte für das Team nach einigen Jahren der Konsolen-eSport in den Mittelpunkt. Zwischen 2011 und 2014 sahnte Epsilon reihenweise europäische und internationale Championship-Titel in den damals aktuellen *Call of Duty*-Ablegern ab, den damaligen Primärspielen des Teams. Gleichzeitig expandierte man aber in verschiedene Richtungen. So stieg man 2012 mit *Counter Strike: Global Offensive* in die Szene ein, Spieler und Teams aus mehreren europäischen Ländern wurden Teil der Epsilon-Vereinigung. Ehemalige Clans beschäftigten sich mit *Battlefield 2*, *Battlefied 3*, *Battlefield: Bad Company 2*, *Counter Strike: Source*, *Enemy Territory: Quake Wars*, *Firefall*, *ShootMania*, *Team Fortress 2*, *Halo* und *Smite*. Aktuell sind Teams unter anderem in *Counter Strike: Global Offensive*, *Call of Duty*, *Battlefied 4*, *League of Legends*, *Gears of War*, *Rainbow Six: Siege*, *Hearthstone* und, seit neuestem, *FIFA* unterwegs. Die Profi-Spieler kommen unter anderem aus Belgien, Schweden, Frankreich, dem Vereinigten Königreich und Norwegen, aber auch aus deutlich entfernteren Regionen wie Südakfrika, den Vereinigten Staaten oder Australien. Der „Vater" Epsilons, seinerzeit selbst als eSportler aktiv, aber inzwischen als Managing Director rein für das Organisatorische und die Betreuung seiner über Europa verteilten Teams zuständig: der 38-jährige Greg Champagne.

Das Wohnzimmer ist Dreh- und Angelpunkt des Bildschirmtrainings. Alle Teammitglieder sitzen hier zusammen.





Greg Champagne
Der Managing Director des Epsilon-Teams war einst selbst im eSport tätig, sattelte dann aber auf die Betreuung mehrerer Teams um.

In der Sommerhitze kommen dem Team der zum Haus gehörende Pool und der riesige Garten gerade recht.

Das Haus, das Spieler macht
Er ist es auch, der uns an diesem sommerlich heißen Junitag als erster im sogenannten „Gaming House“ am Rande Brüssels begrüßt. Wir sind hierhergekommen, um einmal Einblick zu erhalten in den Alltag von eSportlern. Denn so groß und weit über die Grenzen des Spielejournalismus hinaus das Thema eSport inzwischen auch bekannt ist, über die Abläufe dahinter, über Training, Leben und Alltag der Profizocker weiß dennoch noch kaum jemand Bescheid. Und somit finden wir uns abseits von Regierungviertel und EU-Parlament nach einer knapp halbstündigen Fahrt vom Flughafen zwischen Wiesen, Bäumen und aneinandergereihten Luxusvillen mit davor parkenden Sportwägen der höchsten Preisklassen wieder. Die nächste Zivilisation ist ein kleines Studentenstädtchen, unsere Destination liegt fast inmitten eines Golfplatzes – die Gefahr, spontan einen Golfball vor die Füße gepfeffert zu bekommen, ist real, wie uns im Verlaufe des Tages noch ein paar Mal lachend versichert wird. Greg kommt uns direkt entgegen, als wir aus dem Auto steigen und uns zwischen sattem Grün hindurch direkt zum Terrassenbereich des Gaming House begeben. Er macht uns direkt mit dem Ablauf des heutigen Tages vertraut: Der rigide Trainingsplan des vierköpfigen Teams, welches hier aktuell für ein *Counter Strike: GO*-Turnier trainiert, wurde extra für unseren Besuch aufgeweicht. Acht bis zehn Stunden pro Tag trainieren die Jungs hier und gönnen sich nur selten eine Pause. Oft kommt es vor, dass sie heimlich nachts noch weitertrainieren und dann von Greg oder ihrem Teammitglied und Mentor, dem Epsilon-Urgestein André „Barbarr“ Möller, zum Schlaf gezwungen werden müssen. Das Haus teilen sich dabei alle Epsilon-Mitglieder untereinander auf, es dient als ein auch von Greg und André so bezeichnetes eSport-„Boot Camp“. In den Wochen vor wichtigen Turnieren finden sich alle Beteiligten hier ein und trainieren unter besonders geeigneten Bedingungen, ohne Ablenkungen, mit Teamkameraden an der Seite, die sich gegenseitig unterstützen. Aber auch wer Konzentration fürs Training sucht und sie zu Hause nicht findet, ist hier im Haus ebenso willkommen, wenn der Platz es gerade zulässt. Das erzählt uns André, während wir auf der Terasse sitzen und die Sonne genießen. Die restlichen Spieler nutzen die seltene Freizeit und das gute Wetter und kühlen sich im Pool ab. Gerade haben wir eine Führung durch das Haus hinter uns gebracht. Es ist groß und eindeutig nicht billig, hat seine besten Zeiten aber auch schon hinter sich und könnte kleinere Renovierungsarbeiten vertragen. Die Zimmer wurden von seinen temporären Bewohnern nur notdürftig bestückt, Schmankerl wie ein Weinkeller sowie ein Yakuzi im Keller für kalte Wintertage sorgen aber trotzdem dafür, dass man sich hier auch für längere Zeit wohl fühlt. Beeindruckend sind die Zahlen, die Greg uns nennt: Knapp 800.000 Euro wären Haus samt Grundstück sonstwo in Belgien wert; hier, in einem der edelsten Gebiete des Landes, muss man noch einmal gut das Doppelte drauflegen. Um das zu finanzieren, benötigt Epsilon natürlich Sponsoren: Neben ViewSonic, deren Monitore demzufolge natürlich exklusiv im Gaming House zum Einsatz kommen, ist das unter anderem ein Energy-Drink-Produzent, dessen Logo und Dosen in so ziemlich jedem Raum des Hauses zu finden sind. Die Spieler nehmen das gerne und dankend an, denn höchste Konzentration sind an einem normalen Arbeitstag vor einem Wettbewerb für sie das A und O.

KURZ VORGESTELLT: DER VIEWSONIC XG2530 240 HZ



Während unseres von ViewSonic gesponserten Aufenthalts im Belgischen eSport-Haus stellte der Hardware-Hersteller sein neues, auf Gaming ausgerichtetes Monitor-Flaggschiff vor.

Mit einem UVP von 549 Euro ist der ViewSonic XG2530 mit 240 Hz zwar nicht gerade billig, hat aber auch ordentlich was unter der Haube: Der Full-HD-Monitor mit knapp 25 Zoll Bildschirmdiagonale ist speziell auf die Bedürfnisse von (nicht nur) Profi-Spielern ausgerichtet. Durch eine Bildwiederholungsfrequenz von 240 Hz sollen verzögerte Eingaben und sonstige Latenzen der Vergangenheit angehören. Die Raktionszeit fällt mit 1 ms auch angenehm kurz aus. Ungewöhnlich, aber schön: Dank zwei verbauter 2-Watt-Stereolautsprecher bekommt man auch ohne Headset hochwertigen Sound spendiert. Die Bildqualität ist ähnlich qualitativ hochwertig und dank diverser Voreinstellungen für Genres wie FPS, RTS und MOBA sind anstrengende Einstellungen so gut wie nie notwendig. Der ViewSonic XG2530 mit 240 Hz ist seit dem 8. Juni 2017 im Handel erhältlich.

PRODUKT-INFOS

Bildschirmdiagonale
24,5 Zoll / 62,23 cm

Auflösung
1920 x 1080 Pixel (Full HD)

Panel / Einblickwinkel
TN / 170 / 160 Grad

Reaktionszeit
1 ms

Bildwiederholungsfrequenz
240 Hertz

Anschlüsse
HDMI x 2, DP / USB-Up, USB-Down x 2

Preis
549,- (UVP)



Der Epsilon-Hauptsponsor – ein Energy-Drink-Produzent – sorgt dafür, dass das Team zumindest das Klischee der dauer-koffeinierten Truppe voll erfüllt.

André „Barbarr" Möller
Als Team Captain und, mit 26 Jahren, Veteran im Epsilon-CS: GO-Team betreut der gebürtige Schwede das Training seiner Kollegen.

Das große Geld in Reichweite
Spätestens um 09.00 Uhr morgens müssen sie aus den Federn, anschließend stehen Vorbereitungen sowie etwaige andere Erledigungen auf dem Plan. Um 13.00 Uhr geht es dann los und die Jungs finden sich im Wohnzimmer ein. Manchmal trainieren sie alleine, gegen Bots oder sonstwie intern, meistens jedoch geht mit eSport-Training ein reger Austausch einher. Zu ausgemachten Zeiten trifft man sich online mit rivalisierenden Teams aus aller Welt und versucht, in Freundschaftsspielen nicht nur den Gegner niederzuringen, sondern auch die Taktik sowie das Zusammenspiel mit den Kameraden zu perfektionieren. Während wir dem Team bei einem Probematch über die Schulter schauen, sind wir völlig von den Socken: Hier werden innerhalb kürzester Zeit virtuelle Kopfschüsse in wahnwitzigem Tempo verteilt, in dem man als Normalspieler noch nicht einmal die Hände auf Maus und Tastatur gelegt hat. Wie bekannt die anwesenden eSportler abseits des unter *Counter Strike*-Spielern sehr bekannten Barbarr wohl sind, fragen wir und denken, dass wir es hier schon mit der absoluten Elite des Spiels zu tun haben müssen. Tatsächlich treffen wir an diesem Tag aber primär auf junge Spieler, die gerade erst ihren EInstieg in der Szene feiern – einer von ihnen ist gar erst seit einem Monat als Profi bei Epsilon im Einsatz. Das kommt daher, dass Epsilon sich neben einem Profi-eSport-Verein auch als eine Art Kaderschmiede versteht. Viele große eAthleten anderer Teams haben hier ihren Ursprung und wurden dann um inzwischen beeindruckende Ablösesummen verkauft. Keine Frage, im Jahr 2017 ist eSport ein Millionengeschäft. Die besten ihrer Klasse erhalten monatlich Managergehälter von 25.000 Euro und mehr (Sponsorengelder durch Werbeverträge und Co. nicht mitgerechnet), die Preisgelder sind in den letzten Jahren in astronomische Höhen gestiegen: Beim *Dota 2*-Turnier „The International 2016" im vergangenen Jahr ging es für die anwesenden Teams um nicht weniger als fast 21 Millionen Euro! Wohl auch deswegen fühlt sich Epsilon in seiner etablierten Rolle als Kaderschmiede wohl, denn astronomische Gehälter sind zumindest für die jungen Profis noch kein Thema. Doch egal, ob als Neu-Ankömmling im Team oder als Veteran, der Wille zum Training ist nicht alles: Wie in klassischen Sportarten muss man das Talent mitbringen, die entsprechende Leistung überhaupt erst einmal bringen zu können. Und nur, weil man gut ist, heißt das noch lange nicht, dass man auch ernsthaft daran denkt, in den eSport einzusteigen. Damit potenzielle Talente aber nicht im Verborgenen bleiben, arbeitet Epsilon mit Scouts, also Headhuntern, die stets auf der Suche nach neuen Talenten sind. Seitdem Epsilon 2016 *FIFA* zu den kompetitiv gespielten Titeln hinzugefügt hat, übernimmt in dieser Sparte der Franzose Guillaume Chevalier diese Rolle. Seine Aufgabe war und ist es, den *FIFA*-Kader für seinen Arbeitgeber aufzubauen – mit Erfolg, denn bei den *FIFA*-Turnieren ist Epsilon seitdem meist vorne mit dabei. Die Talentsuche funktioniert dabei natürlich etwas anders als im normalen Sport. So durchforstet Guillaume regelmäßig allerlei *FIFA*-Twitch-Streams und beweist dort ein gutes Auge, um herausragende Talente zu erkennen. Den so entdeckten macht er anschließend Angebote, wobei er oftmals den direkten Kontakt sucht. So führte ihn sein Weg auf der Suche nach neuen Spielern auch schon in die Vereinigten Staaten und nach Australien. Er selbst spiele kaum *FIFA* und konzentriere sich eher auf die Analyse, erzählt er lachend, während wir gemeinsam mit dem Team ihr Mittagessen vom Lieferdienst genießen; Zeit zum Kochen bleibt angesichts des strikten Trainings nicht oft.



Bei acht bis zehn Stunden Training am Tag gehört ausgiebiges Futtern – gerne mal vom Lieferdienst, denn Zeit für Kochen hat hier kaum jemand – natürlich dazu.



Nach stundenlangem Training am Bildschirm zieht es manche Teammitglieder anschließend noch zur körperlichen Betätigung in den Trainingsraum.



Dadurch, dass niemand auf Dauer im Haus is,t sind die Schlafzimmer spartanisch eingerichtet – die Dienstältesten erhalten aber natürlich die größeren Räume.

Guillaume Chevalier
Als Head Manager, Community Manager und Business Analyst baut der junge Franzose seit einiger Zeit für Epsilon das *FIFA*-Team auf.

No Sport for Old Men
Die Freizeit, die sie haben, nutzen die Jungs, um mal abends ein wenig um die Häuser zu ziehen oder im extra eingerichteten Trainingsraum im Keller des Gaming House neben Reflexen auch den Körper zu trainieren. Das ist wohl auch notwendig, denn das geistig anspruchsvolle Training nimmt einen ganz schön mit – und wie beim klassischen Sport sind die Fristen für eSportler knapp bemessen. Die meisten von ihnen fangen im Alter von 16 bis 17 Jahren an, auf Profi-Niveau zu spielen. Mit Ende 20, spätestens 30 ist dann auch schon wieder Schluss. Dann nämlich lässt die Reaktionsfähigkeit nach und man kann irgendwann schlicht und ergreifend nicht mehr mit jüngeren Talenten mithalten. Ein Schicksal, das auch André recht bald bevorsteht. Er ist erst 26 Jahre alt, wird bald 27 und steht damit nach knapp zehn Jahren kurz vor dem Ende seiner Profi-Karriere. Wo er danach genau hin will, weiß er noch nicht, vielleicht will er auch noch nicht darüber nachdenken. Greg jedoch rät ihm, auf eine Position als Trainer und Manager umzusatteln, um auch nach seiner aktiven Zeit noch in der Szene arbeiten zu können. Erste Schritte in diese Richtung geht er bereits, denn für die jungen Profis vor Ort ist er eben nicht nur Kollege, sondern auch Lehrer; jemand, der ihnen nicht nur zeigen kann, wie man besser wird in *Counter Strike: GO*, sondern auch, wie die nächste Dekade ihres Lebens ungefähr ablaufen wird. Noch aber ist André frisch bei der Sache und kann mit dem Talent seiner Epsilon-Mitstreiter durchaus mithalten.

Nicht jeder gelangt an die Spitze
Diese recht beschränkte Halbwertszeit einer eSport-Karriere ist auch der Grund, warum ein solches Leben totz des Booms und immer größerer Gehälter und Preisgelder kein leichtes ist: Selbstverständlich kann nicht jeder Profi damit rechnen, später automatisch in einer anderen Funktion im eSport unterzukommen. Und auch als aktiver Sportler hat man es nicht einfach, denn prinzipiell werden einem hier fast ausschließlich Ein-Jahres-Verträge angeboten, um das Risiko zu minimieren, dass jemand die von ihm geforderte Leistung nicht bringen kann und dann mehrere Jahre mitgeschleppt werden muss. Über Verträge mit einer Laufzeit von zwei, drei Jahren oder gar mehr kann sich nur die absolute Weltelite des eSports freuen. Nur in diesen Sphären werden auch die erwähnten Managergehälter gezahlt, ansonsten muss man sich mit deutlich weniger Geld zufrieden geben – und hat trotzdem ein extrem anstrengendes Trainingsprogramm über viele Jahre hinweg. Und kann man einmal die von einem erwartete Leistung nicht oder nicht mehr bringen, dann ist man schneller vom Fenster weg, als man „Ja, aber" sagen kann. Ist es nicht das eigene Team selbst, das einen als leistungstechnisch untragbar erachtet, so ist es das Management, welches einschreitet, damit die restlichen Spieler wettbewerbsfähig bleiben. All das läuft also wie beim bereits etablierten Sport – und auch andere bekannte Problemfelder haben bereits Einzug gehalten. Seit einigen Jahren wird intensiv über Doping-Tests diskutiert, welche für Fairness bei Wettbewerben sorgen sollen. Schon jetzt gibt es zwar ein Doping-Verbot, die Kontrollmechanismen sind aber noch alles andere als ausgereift.

Zurück aus dem eSport-Land
Als wir an diesem Tag nach zahlreichen Gesprächen mit den eSportlern und den Leuten im Hintergrund sowie der Erkenntnis, dass wir doch nicht so gute Ego-Shooter-Spieler sind, wir wir bisher dachten, wieder ins Hotel gehen, ist es, als würde man aus einer Parallelwelt zurückkehren; einer strikten Regeln folgenden Welt, in der sich innerhalb weniger Jahre Strukturen entwickelt und etabliert haben, die nun eine millionenschwere Branche am Leben erhalten, die höchstwahrscheinlich trotzdem gerade erst am Anfang ihrer Entwicklung steht. Bis eSport entgültig denselben Status wie Fußball, Basketball und Co. hat, wird wohl noch etwas Zeit vergehen. Dass dahinter eine ebenso komplexe menschliche Maschinerie werkelt, ist uns spätestens nach dem heutigen Tage klar. ❑



Das Haus ist zwar ein wenig in die Jahre gekommen, bietet mit einer großen Küche, Yakuzi im Keller und mehr aber fast alles, was das Herz begehrt.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 07/2007

Von: Bernhard Schmid und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Von wegen Sommerloch: In der Ausgabe 07/07 fandet ihr neben *Herr der Ringe Online* und *Colin McRae: Dirt* Tests zu *Two Worlds*, *Tomb Raider: Anniversary*, *Sam & Max* und weiteren tollen Spielen!



Moderne Kriegsführung

Infinity Ward stellte sein Meisterwerk exklusiv für uns in Nürnberg vor!

Während sich die Macher von *Call of Duty* dieses Jahr an einem Reboot probieren, sorgte *Modern Warfare* vor zehn Jahren für frischen Wind in der Ego-Shooter-Reihe – war es doch das erste Spiel, das nicht den Zweiten Weltkrieg behandelte, sondern ein modernes Setting. Damals fragten wir Grant Collier, den Präsidenten von Infinity Ward, ob es nicht riskant sei, vom populären Kampf der Alliierten gegen die Nazis Abstand zu nehmen. Er antwortete: „Wir lassen den Zweiten Weltkrieg nicht wirklich hinter uns. *Modern Warfare* ist eben das Spiel, das wir seit langer Zeit schon programmieren wollten.“ Nach zehn Jahren steht nun also wirklich die Rückkehr zu den Wurzeln fest, auch wenn der diesjährige Ableger *WW2* von den Kollegen bei Sledgehammer entwickelt wird. Allgemein war Collier im Bezug auf das Spiel sehr selbstbewusst – zu Recht, denn es wurde so gut, dass selbst dessen HD-Remake für mehr Begeisterung sorgte als das letztjährige *Infinity Warfare*. Unser Redakteur Thomas Weiß orakelte damals schon, dass die Presse in Superlativen berichten wird.



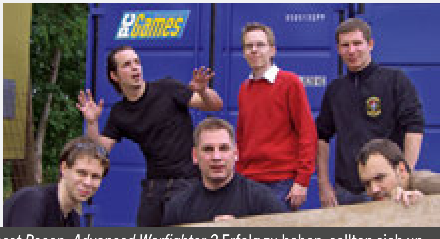
Links eine Szene aus *CoD 4*, die den meisten Shooter-Fans im Gedächtnis bleiben dürfte. Rechts seht ihr Grant Collier mit den Redakteuren Thomas Weiß und Robert Horn.

Shooter statt Sonne

Leser testeten *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* in unseren Hallen

Fast schon traditionell ignorierten wir das schöne Wetter und luden ein paar Leser in unsere Redaktion ein, um den Taktik-Shooter *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* anzutesten. Es lohnte sich, denn in den meisten Kategorien wurden die Erwartungen der sechs unterschiedlichen Tester erfüllt oder sogar übertroffen – nur die künstliche Intelligenz ließ etwas zu wünschen übrig. Diese Macke konnte leider auch nicht bis zum Erscheinen des Spiels ausgemerzt werden. Gerade in Sachen Atmosphäre und Animationen wusste das Spiel jedoch schon in dieser Phase zu überzeugen und begeisterte unsere Leser regelrecht. Später fuhr der vierte Einsatz der Ghost-Einheit eine Wertung von 83 Spielspaßpunkten ein – übrigens die gleiche Wertung, die das diesjährige *Wildlands* Anfang März von uns bekam. Wir hatten dabei nicht nur mit dem Shooter, sondern auch mit dem gesamten Event sehr viel Spaß. Denn beim Anzocken entlockte es unseren Probespielern äußerst eloquente Sätze wie: „Der schießt durch die Sandsäcke durch – der Sack!“

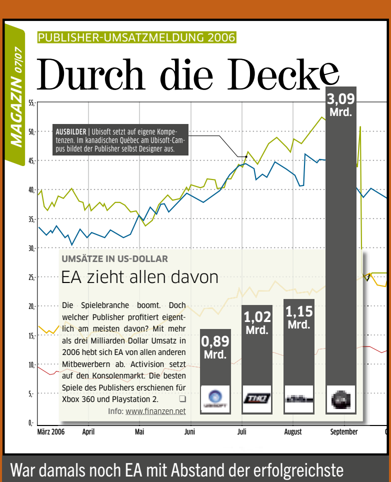




Um in *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2* Erfolg zu haben, sollten sich unsere Leser im Spiel etwas bessere Deckung suchen als auf dem Foto rechts.

Publisher auf Erfolgskurs

Anno 2007 übernahm Ubisoft den Hersteller Sunflowers. Bekannt war der deutsche Publisher für die *Anno*-Serie, die vor allem hierzulande viele Abnehmer findet. Die Meldung veranlasste uns dazu, den Werdegang von Ubisoft zu beleuchten. Wusstet ihr zum Beispiel, dass Electronic Arts 2004 fast 20 Prozent an Ubisoft-Aktien kaufte? Passend dazu berichteten wir außerdem über die Umsatzzahlen der damals größten Publisher. Diese befinden sich – mit Ausnahme der insolventen Firma THQ – auch heute noch im Wachstum. Vor allem Activision legte nach der Fusion mit Blizzard später im Jahr ordentlich an Verkaufsstärke zu und ist heute mit einem Umsatz von 6,69 Milliarden US-Dollar der größte Publisher auf dem Spielemarkt. Zwar konnte Ubisoft seinen Umsatz in den letzten zehn Jahren noch mal um eine halbe Milliarde steigern, allerdings findet man sie derzeit neben den bereits erwähnten EA und Activision noch hinter Bandai Namco, Square Enix und Warner Bros.



War damals noch EA mit Abstand der erfolgreichste Publisher, löste Activision den Spitzenreiter nach der Fusion mit Blizzard Ende 2007 ab.

Online-Abenteuer im Auenland

Einmal wie Gandalf Pfeife rauchen: Das kam nicht nur bei uns gut an!

Eine traumhafte Zeit für jeden Fan von Tolkiens fantastischer Welt: Ein Jahr zuvor trieb Sauron sein Unwesen noch im zweiten Teil des Strategiespiels *Schlacht um Mittelerde* und in dieser Ausgabe konnten wir uns dem Test zu *Der Herr der Ringe Online* widmen. Altbekannte Charaktere aus den Büchern wie Frodo, Gandalf und Aragorn verfeinerten die Geschichte und verteilten auch noch nette Quests an unsere spielbaren Charaktere! Zwar erfand das Online-Rollenspiel das Rad nicht neu und bediente sich in einigen Elementen bei anderen Genre-Vertretern, dennoch konnte es uns überzeugen. Denn gerade über die dichte Atmosphäre und die schönen Details durften sich Mittelerde-Begeisterte freuen, so konnte man unter anderem der Taverne „Zum tänzelnden Pony" in Bree oder der Wetterspitze einen Besuch abstatten. Auch viele unserer Leser konnte das Spiel anscheinend überzeugen, denn auf die Frage, ob sie von *World of Warcraft* auf *Herr der Ringe Online* umsteigen, antwortete fast ein Drittel mit „Ja, ich steige komplett um!" Weitere 32 Prozent wollten zumindest mal reinschnuppern und 36 Prozent meinten, sie blieben lieber bei der Konkurrenz. Einzig und allein das Wirtschaftssystem beziehungsweise das Auktionshaus war zu Anfang noch nicht ganz ausgewogen und veranlasste unsere Redakteure zu der Aussage: „Die Preise schwanken wie ein Rudel besoffener Zwerge".



Da staunt selbst unser Spitzohr (oben rechts) nicht schlecht: So gut ist *Der Herr der Ringe Online* geworden!

und Eigenschaften
- + Spannende Story-Missionen
- − Klassenentwicklung streng linear
- − Diverse, meist kleinere Bugs und zuweilen starkes Ruckeln in Bree

MEHRSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

E-Sportler in Ekstase

Blizzard enthüllte sein Strategiespiel in Seoul

Auf unserem Cover kündigten wir lediglich „das neue Spiel von Blizzard" an. Hui, waren wir da noch frech! Ist es ein neues *Diablo*? Ein neues *Warcraft*? Nein! In unserer elf Seiten langen Vorschau lüfteten wir dann das Geheimnis: Es handelte sich um *Starcraft 2*. Wir reisten zum Ankündigungsevent nach Seoul und waren ganz schön erstaunt. Werden frisch vorgestellte Spiele sonst nur höflich beklatscht, erinnerte die Ankündigung von *Starcraft 2* laut Redakteur Oliver Haake dagegen eher an eine Mischung aus Bambi-Verleihung und Tokio-Hotel-Konzert. Na danke, bis zum Schreiben dieser Zeilen hatten wir die Existenz dieser Band eigentlich ganz gut verdrängt. Zwar musste Blizzard nicht durch den Monsun, allerdings stellten sie sich einigen teils durchaus kritischen Fragen unserer Leser – zum Beispiel zur monatlichen Gebühr von *World of Warcraft*. Zum Spiel der damaligen Stunde gab es noch nicht allzu viel zu berichten; es sah auf den ersten Blick „nur" nach mehr vom Gleichen aus. Wieder treten die drei aus dem Vorgänger bekannten Völker Terraner, Protoss und Zerg gegeneinander an. Erst später wurde bekannt, dass das Strategiespiel als Trilogie veröffentlicht wird, deren erster Teil 2010 über die Ladentheken ging. Wir mutmaßten damals im Hinblick auf die lange Wartezeit seit Teil 1 spaßeshalber, Blizzard würde Piranha Bytes beim Bugfixing für *Gothic 3* helfen – und verzweifeln.



Passend zur Ankündigung verlosten wir eine *Starcraft*-Figur. Die Frage konnten wohl auch Spieler ohne Kenntnisse des Vorgängers beantworten. Oder?



Auch wenn wir nicht nur einmal im Dreck landeten, machte das Spiel einfach unheimlich viel Spaß.

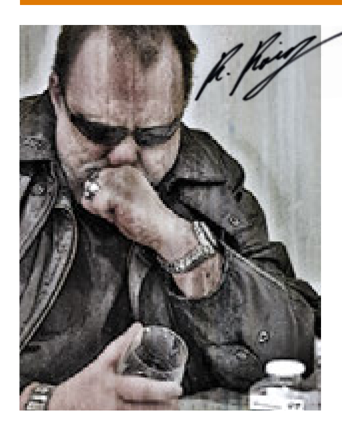
Dreckig, aber geil!

Colin McRae: Dirt gilt noch heute als Klassiker!

Was ein Timing! Während wir in der aktuellen Ausgabe *Dirt 4* genau unter die Lupe nahmen, testeten wir vor genau zehn Jahren das erste *Dirt* aus der legendären Racing-Serie, die ursprünglich nach dem Rallye-Fahrer Colin McRae benannt ist. Während der neue Ableger zusätzlich Fans arcadigerer Rennspiele ansprechen dürfte, lag der Fokus damals ganz klar auf dem Simulationscharakter. Die Entwickler von Codemasters wollten ihre Rallye-Spiele in eine andere Richtung lenken (Ha, Wortwitz!) und legten mit dem Rennspiel das erste Mal mehr Wert auf Offroad-Elemente. Die Einführung ganzer fünf neuer Spielmodi sorgte außerdem für mehr Abwechslung und lieferte auch über einen längeren Zeitraum viel Spielspaß. *Colin McRae: Dirt* gilt bis heute als eines der besten Renn- und Sportspiele. Tragisch ist dagegen das Schicksal des namensgebenden Rallye-Fahrers: Er verstarb im September 2007 bei einem Unfall mit seinem Privathubschrauber.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich bin es gewohnt, dass ich immer wieder mal wegen meines Autos angefeindet werde, was an mir inzwischen abperlt wie Wasser an einem Entenhintern.“

Ich habe auch keineswegs vor, mich für mein Gefährt zu rechtfertigen. Diese Zeilen dienen lediglich als Erklärung. Natürlich ist ein so großes Auto wie mein Dodge im Grunde überflüssig. Ins Büro komme ich natürlich auch mit einem Smart. Diesen Gedankengang kann aber nur jemand haben, der nie erlebt hat, wie ein großer Achtzylinder anspringt. Er rüttelt sich und amerikanisches Eisen wird grollend zum Leben erweckt. Der Smart wimmert ein wenig und setzt irgendetwas in Gang, was wohl der Motor sein soll. Was ich damit sagen will? Fahren ist nicht nur die Überbrückung einer Entfernung, sondern hat auch etwas mit Freude und … äh … Lust zu tun. Beides mag bei mir bei modernen Autos nicht aufkommen und viele der modernen PKWs sehen für mich aus wie die Fahrzeuge der Zirkusclowns aus meiner Kindheit. Ich erwarte immer irgendwie, dass hier gleich acht Leute mit Pappnasen aussteigen. Ich habe gelesen, dass 2013 in Deutschland 70.000 Menschen an Platzangst litten. Acht davon waren vermutlich bei Big Brother, der Rest fuhr einen Smart. Ja, ich kann diese selbsternannten Umweltschützer durchaus verstehen. Aber wie glücklich wäre die Welt, wenn Autos wie das meine unser größtes Problem wären.

Ich mag mich von den grell ausgemalten Schreckensszenarien dieser „Health Angels“ ebenso wenig bange machen lassen wie von Schockbildern auf Zigarettenschachteln. Das funktioniert einfach nicht. Ich sehe ja auch jeden Monat meinen Kontostand und gehe trotzdem noch arbeiten!

Ich habe mich daran gewöhnt, dass Gefährte wie das meine inzwischen eine Art Kampfhund der StVZO sind. Aber genauso wie das Problem bei den Hunden stets am anderen Ende der Leine zu finden ist, sitzt es beim Auto hinter dem Lenker. Mein Dodge ist im Vergleich zu einem Golf in den Händen eines größenwahnsinnigen Speedfreaks mit mehreren Monaten Fahrpraxis geradezu ein Lämmchen. Und im Winter ist er dank Allrad sogar ausgesprochen nützlich (der Dodge, nicht der Speedfreak)! Woran erkennt man die Spur der A-Klasse im Schnee? An der Furche des Außenspiegels. Den Kalauer musste ich einfach noch loswerden. So – da ich mit dem Thema angefangen habe, darf mich nun jeder, der sich berufen fühlt, verabscheuen.

Merke: Gute Autos bringen dich überall hin. Großartige Autos bringen dich in Schwierigkeiten!

Bitte beachten: Hierbei handelt es sich aber ausschließlich um meine Meinung, welche niemand übernehmen muss/soll. Wenn sich manche Leser schon einbilden, ich hätte eine Vorbildfunktion, dann doch bitteschön im halbwegs korrekten Gebrauch der Rechtschreibung, angewandter Interpunktion und einer feinen Sache, die allgemein als „Wortschatz“ umschrieben wird.

Spamedy

„Hilfe und Unterstützung“

Lieber Freund

Ich bin Mr.Hamza Sahid Berater von Muammar al-Gaddafi Mutassim, Sohn des Libysche Präsident. Ich bin dringend auf Ihre Unterstützung und Engagement auf diesem Geschäft, das wir beide profitieren werden. Aufgrund der unglücklichen Tod meines Boss ihm und seinem Vater in meinem Land. Ich habe beschlossen, einen Betrag von insgesamt $ 75million, die in meinem Namen hinterlegt wurde übertragen, sofort zu Ihnen. Wenn Sie daran interessiert und bereit ist, der Hilfe und Unterstützung sein, dann kontaktieren Sie mich zurück, um weitere Details

Mit freundlichen Grüßen an Allah

Herr Hamza Sahid, Präsidentensöhne, Multimillionäre, afrikanische Prinzen – sie alle vertrauen mir und brauchen meine Hilfe, um stattliche Vermögen zu … äh … zwischenzuparken. So viel Vertrauen ehrt mich. Sollten Sie in der nächsten Ausgabe der PC Games an dieser Stelle nur leere Seiten vorfinden, habe ich eines dieser Angebote angenommen und mir eine Südseeinsel gekauft. Oder mein Rechner ist funktionsunfähig, weil ich leichtsinnigerweise einen dubiosen Link angeklickt habe. Verhaftet wegen Geldwäsche wäre allerdings auch noch eine Option.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Unser Rene wurde von einigen erkannt und per Los geht der Preis an Günther Mahler.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

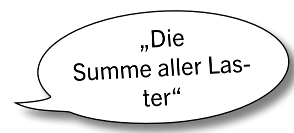
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Auto



Hallo Rossi!

Ein dickes Lob für Deine Antwort auf den Leserbrief von Tom in der letzten PCGames! Das spricht mir so aus der Seele! Was bilden sich Leute wie dieser Tom eigentlich ein? Es ist doch Deine Privatsache, mit welchem Auto Du fährst! Weder habe ich in Deinen Leserbriefseiten jemals eine Empfehlung an die Leser gesehen, so ein Gefährt zu erwerben, noch kann ich mir vorstellen, dass Du im Freundes- und Bekanntenkreis dazu anrätst. Sprit, Versicherung, Steuern und andere Kosten sind nun mal wirklich zu hoch, da hat der Herr Tom schon recht. Und im Stadtverkehr mag so ein Auto auch unpraktisch sein, zugegeben. Aber trotzdem hat niemand das Recht, Dir oder sonst jemanden das am Ende gar zu verbieten! Leute wie dieser Tom, die bereitwillig überall mitmarschieren, was man ihnen als gut und richtig verkauft, nehmen leider wieder überhand. Sie sind auch nicht für Argumente wie freie Persönlichkeitsentfaltung oder gar freie Meinungsäußerung zugänglich, schließlich stehen sie ja schon auf der guten Seite! Sie gerieren sich auch noch als eine Art Robin Hood, wenn sie anderen Leuten Vorschriften und Verbote machen wollen! Aber vielleicht liege ich beim Herrn Tom daneben und es handelt sich schlicht und einfach nur um Neid! Purer Neid und Missgunst unter dem Deckmantel des Klimaschutzes! Was ich mir selbst nicht leisten kann, das mach ich anderen mies! Man traue nämlich keinem höheren Motiv, wenn sich auch ein niederes findet! So oder so, es ist eine ekelhafte Einstellung, die du treffsicher und unter Wahrung gebührender Contenance abgewatscht hast! Dafür ein dickes Lob und mach weiter so! Ich selbst habe gar kein eigenes Auto und bin froh, dass mein Dienstwagen eher kleinerer Natur ist. Trotzdem gönne ich Dir Dein Gefährt von Herzen und hoffe, dass Du es noch viele Jahre durch den TÜV bringst! Denn selbst, wenn man Dein Auto als Laster ansieht so sei gesagt, dass man Menschen auch ihre Laster gönnen muss, solange niemand damit geschädigt wird. Die Summe aller Laster ist nämlich bei allen Menschen gleich, auch bei einem Moralapostel / Neidhammel wie Tom! So, das musste mal gesagt werden! Ansonsten bleib wie du bist, lass Dich nicht kleinkriegen, achte vielleicht ein bisschen auf Herz und Blutdruck und mach weiter so!

Ganz liebe Grüße, Markus Bogasch

Vielen Dank für deine aufmunternden Worte. Natürlich ist ein Auto wie mein Dodge unpraktisch und ich käme niemals auf die Idee, diese Art PKW zu empfehlen. Allerdings reite ich auch boshaft auf der grünen (Euro 4) Plakette meines Wagens herum, der somit ganz und gar legal das Straßenbild bereichert. Dass die Karre nun seit fast 180.000 Meilen (!) auf amerikanischen und deutschen Straßen gerollt ist, erwähne ich auch nur nebenbei. Viele „umweltfreundlichere“ Autos mussten da schon lange vorher entsorgt und der Ersatz neu produziert werden, was nicht unerhebliche Emissionen zur Folge hat. Aber ich mag (und muss!) mich dafür nicht rechtfertigen. Ich freu mich nur diebisch, dass ich recht viel Zuspruch auf diesen Leserbrief erhalten habe. Ein Leser hat gar den Brief von Tom ausgeschnitten und mit einem 5-Euro-Schein und dem Hinweis „für Benzin und Kaffee“ versehen (siehe Leserfotos). Unser Stadtbild wäre doch ärmer ohne die rollenden Anachronismen. Eine Stadt nur mit vernünftigen Kleinwagen? Schrecklich und langweilig. „This is not a car, this is a lunchbox“. Zitat Jeff Dunham. Und dafür, dass Autos wie das meine den armen Kleinwagen immer zu viel Platz wegnehmen, möchte ich mich in aller Form entschuldigen. Ihr braucht den Platz wirklich dringend.



Besuch

„Was ihr machen könnt“

Hi Rainer,

im vorletzten Magazin hatte ein Leser das Thema VR angesprochen. Ich bin der Meinung, dass man das bei den „normalen“ Spielen nicht weiter beachten braucht. Was ihr machen könnt, ist aber so was, was ihr bei den Spielehits 2016 gemacht habt – also einen aktuellen Stand zum Thema VR bringen. Wie sind die Preise, was gibt es alles an Hardware und was gibt es für Spiele oder Anwendungen? Übrigens bin ich heute mit dem Zug durch Fürth gefahren. Da fiel mir ein, dass ich schon ewig nicht mehr in Fürth war. Muss ich mal nachholen. Kann man eigentlich einfach so bei euch vorbeikommen oder braucht es dazu eine Einladung o.Ä.?

Viele Grüße Sven

Vielen Dank für deine Anregung, die gar nicht dumm ist. Wir werden das auf jedem Fall im Auge behalten. Zum Thema Besuch muss ich dir aber leider einen Korb geben. Wenn wir das erlaubten, würden vermutlich jeden Tag 1–2 Leser hier hereinschneien. Das wäre an und für sich ja noch keine Katastrophe, aber niemand kann sagen, ob die Kollegen momentan gerade da sind und Zeit haben oder ob nicht gerade auf einem Monitor ein Spiel läuft, zu dem noch eine Nachrichtensperre besteht. Ein geregelter Arbeitsablauf ist mit sporadischen Besuchern leider nicht machbar, weswegen sie auch am Empfang freundlich, charmant, aber energisch abgewimmelt werden. Aber immer wieder gibt es für die Inhaber unserer Abos Einladungen. Die sind auch viel lohnender. Wir sind auf den Besuch vorbereitet, nehmen uns Zeit dafür, es findet eine Führung durch die Redaktion statt, es werden Fragen beantwortet und es gibt Erfrischungen und Häppchen. Wenn der Fischer mich nicht vorwarnt, bin auch ich anwesend. Ihr erkennt mein Büro dann am leeren Schreibtisch und der Strickleiter, die aus dem Fenster hängt.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Potion Tischlampe

Ein Heiltrank sollte in keinem Haushalt fehlen. In dem eines Rollenspielers schon gleich gar nicht. Die Wirkung dieses Trankes lässt zwar zu wünschen übrig, aber dafür leuchtet er stimmungsvoll in verschiedenen Farben. Die Farben können mit einem Klaps auf den Korken geändert werden und auch automatischer Farbwechsel ist möglich. Im Sockel ist die LED versteckt und ebenso die Stromzufuhr mittels USB. Ich habe die Flasche direkt an mein TV Gerät angeschlossen, wodurch das Fernsehen fast schon ein klein wenig magisch wird. Da das Ding beim Einschalten IMMER rot leuchtet und Farbwechsel quasi manuell gestartet werden müssen, ertappe ich mich des Öfteren dabei, wie ich zum Fernseher laufe, weil mir jetzt nach einer anderen Farbe wäre. Insofern sorgt die Potion Tischlampe bei mir sogar für mehr Bewegung bei langen Serienabenden, was nun aber wirklich magisch ist!

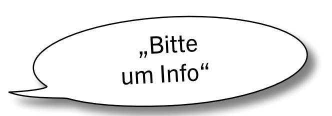
www.getdigital.de





Bildquelle: www.getdigital.de

Codefrage



Hallo der Freischaltungcode 2676 0001 4193 funktioniert nicht bitte um Info.

Viele Grüße Lutz

Ganz abgesehen davon, dass ich wieder einmal keinen Schimmer habe, was ich mir unter „funktioniert nicht“ vorzustellen

habe, sehe ich mich auch nicht in der Lage, alle Freischaltcodes identifizieren zu können. Mission impossible. Selbst Mutter Google ist hier wenig hilfreich, aber wussten Sie, dass der Hahn auf der Cornflakes-Verpackung Cornelius heißt und die Zeichenfolge „asdf“ monatlich etwa 450.000 Mal gesucht wird? Und was ich noch herausgefunden habe: Wenn ein Nutzer bei Youtube nach „Do the Harlem Shake“ sucht, ertönt die Harlem-Shake-Musik und das YouTube-Logo fängt wild an zu zappeln. Nach den bekannten 15 Sekunden fangen die Suchergebnisse, die linke Navigationsleiste und das Nutzerprofil rechts oben an, in den Tanz mit einzustimmen. Ich hoffe, dass ich behilflich sein konnte.

Rossis Welt



Hallo Rossi,

mir ist aufgefallen, dass ich noch keine Antwort von Dir erhalten habe. Es ging darum, deine Videos auf einer ganz neuen Platform zu präsentieren. Gab es etwas, dass Dir nicht gefallen hat? Du kannst mir gerne Deine Telefonnummer hinterlassen, damit wir alle Unklarheiten klären können. Wäre schade, wenn es daran liegt, weil etwas unklar war. Ich ruf Dich an, sobald ich Deine Email erhalten habe! Will Dir nämlich noch erzählen, wer Dich uns vorgeschlagen hat :)

Liebe Grüße, Domi

Viele werden es geahnt haben: Ich werde für meine Tätigkeit bei der PC Games bezahlt! Das bedeutet aber auch, dass meine Texte und Videos nicht mir gehören, sondern dem Verlag. Und nur der darf darüber entscheiden, was damit geschehen soll. Ich kann zwar Vorschläge einbringen, aber ich werde mich hüten, eine „Platform“ ins Gespräch zu bringen, von der noch keine Seele etwas gehört hat. Hinzu kommt die Eigenart von mir, lieber Werbung meiner Stammmetzgerei auf einem Veganer-Treffen zu verteilen (als Bratwurst verkleidet!) als Wildfremden meine Telefonnummer zu überlassen. Und ja, es gab etwas, was mir nicht gefallen hat. Alles! Höfliche Menschen hätten schon nach der ersten E-Mail aufgrund der ausbleibenden Antwort auf ein gewisses Desinteresse geschlossen und sich nicht bemüht, aus Desinteresse auch noch Abneigung zu machen.

Parken



Hallo Rainer,

Ich hatte, als ich vor Kurzem dienstlich unterwegs war, mich wieder einmal mit Leuten rumärgern müssen, die wirklich idiotisch geparkt haben. Da kam mir Dein Anliegen mit den Falschparkern wieder in den Sinn und ich überlegte mir, was man da machen könnte. Ich kam auf die Idee, eine Webseite zu machen, auf der Fotos aller möglichen Trottelparker zu sehen sind. Es werden dabei keine Persönlichkeitsrechte verletzt. Ein Auto ist kein Mensch, obwohl ein Auto in einem geringen Prozentsatz der fahrenden Bevölkerung einen wesentlich höheren IQ in seiner Technik aufweist als der Fahrer. In Österreich hat ein gewisser Johann Schwarzinger angefangen, Fotos von solchen „Trottelparkern“ zu machen und in einer Facebook-Gruppe öffentlich gemacht. Ergebnis: das öffentliche Bewusstsein hat sich verändert. Die Polizei verfolgt (meiner Recherche nach) tatsächlich Falschparker, wenn man ein Foto mit Datum und Uhrzeit macht und das dann bei der Polizei mit einem kurzen Begleitschreiben abgibt. Ich möchte Dir nochmals für Deine tolle Arbeit Danke sagen und freu mich noch auf viele weitere Ausgaben Deiner „Rumpelkammer“!

Thomas

Ja, die Idee mit der Facebookgruppe ist gut. Genauso die einer Anzeige. Laut StVO sind Autofahrer ja dazu verpflichtet, platzsparend zu parken. Dennoch mag ich keine davon aufgreifen. Für meinen Geschmack (den wirklich niemand teilen muss/soll/darf) riecht dies alles ein wenig zu sehr nach Denunziantentum mit einer Prise Blockwart. Per Zufall – genauer gesagt beim Grillen mit Freunden – wurde jedoch die Schnapsidee (und das sogar ganz ohne Alkohol!) geboren, wie man es diesen Parkraumvernichtern heimzahlen kann. Wir umwickelten so eine rollende Pillendose, die geschickt zwei Parkplätze belegte, mit fünf Rollen Frischhaltefolie je 40 Meter (was ja keinesfalls eine Sachbeschädigung darstellt!) und riefen mehrmals alle laut „WALTER!“. Erfahrungsgemäß kommt, aus welchen Gründen auch immer, stets der Besitzer solch eines Boliden aufgeregt herbeigeeilt. Nachdem er ein wenig Urschreitherapie praktizierte, tanzte er noch etwas um sein Wägelchen herum wie Rumpelstilzchen aus dem Märchenbuch und fing an, sein Schätzchen zu entblättern. Dabei benutzte er Worte, die ich hier auf keinen Fall wiedergeben kann. Dann fing er an, nach der Polizei, dem Militär, der Luftwaffe und Batman zu rufen – jedoch vergeblich. Eigentlich wollten wir das alles filmen, aber abgesehen davon, dass ich mir diesbezüglich über die Rechtslage nicht im Klaren bin, waren wir vollends damit beschäftigt, unsere Emotionen nicht so eskalieren zu lassen, dass ein Wechseln der Unterwäsche unabdingbar geworden wäre. Wir haben vor Lachen schlicht das Filmen vergessen. Vermutlich hat mich diese Aktion in der Nachbarschaft nicht beliebter gemacht, aber einige Nachbarn haben seither öfters demonstrativ eine Rolle Frischhaltefolie auf dem Armaturenbrett liegen! Zeichnet sich hier eine Bewegung ab?

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Manuel war in Dublin.



In diesem Outfit wird der Zugang NIRGENDS verboten!



für Benzin und Kaffee

nisches SUV fahren. Gerade sie als Vorbild sollten sich dafür schämen! Diese SUVs sind zu teuer, nehmen zu viel Parkraum weg und man sollte eine extra Steuer dafür entrichten! Am besten wär es sie zu verbieten! Ich hoffe sie werden sich bessern und verschonen uns alle

Der Schreiber des Leserbriefs mit dieser Beilage wird gebeten, sich bitte samt Anschrift noch einmal zu melden.

Rossis Speisekammer

Heute: Brotauflauf



Foto: Fotolia / © Jörg Lantelme

Wir brauchen:

- Altbackenes Brot
- eine große Zwiebel
- 150 g Speckwürfel
- 4 Tomaten
- 5 Scheiben Käse nach Belieben
- 3 Becher Schmand
- ein Bund Frühlingszwiebeln
- ein Bund Schnittlauch

Altbackenes Brot sollte man nicht wegwerfen. Man kann damit prima die Enten füttern. Wer darauf keine Lust hat, macht sich daraus einen leckeren Brotauflauf. Das geht schnell und ist ausgesprochen preiswert.

Zuerst schneiden wir das altbackene Brot in Scheiben und legen es in eine Auflaufform. Die Tomaten schneiden wir auch in dünne Scheiben und verteilen sie darauf. Dann kommt noch die Zwiebel (in Form von Zwiebelringen) darüber und zum Schluss der Speck.

Die Frühlingszwiebeln schneiden wir auch klein (zur Not tut es auch eine normale Zwiebel), ebenso den Schnittlauch und geben alles zusammen mit dem Schmand in eine Schüssel, verrühren es kräftig und würzen mit Salz und Pfeffer nach. Dill passt da auch prima rein, wenn vorhanden! Das Ganze schütten wir nun halbwegs gleichmäßig in die Auflaufform. Es sollte nun darin alles bedeckt sein. Jetzt müssen wir nur noch den Käse darüber verteilen und die Form kommt bei 175 Grad für ca. 30 Minuten in den Ofen.

So habt ihr altes Brot bestimmt noch nicht gegessen. Zum Entenfüttern viel zu schade!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Foto: Sergei Seemann (Fotolia)

Kolumne

Die Faszination von Ultra-Hardcore-Strategiespielen

Von: Matti Sandqvist

Das Nischengenre hat viele Fans – etwa unseren Redakteur aus dem hohen Norden.

Dass ich mich seit Jahrzehnten für Computerspiele interessiere, dürfte wohl kaum jemanden verwundern – schließlich habe ich mein Hobby zum Beruf gemacht und schreibe fast seit einer Dekade tagtäglich Artikel über mein liebstes Medium. Wie bei so vielen gab es auch bei mir das eine gewisse Spiel, das man als den Startschuss für die Jahrzehnte währende Leidenschaft ansehen kann. Dass es sich dabei ausgerechnet um das ziemlich komplexe und sperrige (und heute kaum bekannte) *J. R. R. Tolkien's War in the Middle Earth* handelte, lässt sich in Anbetracht meines damaligen zarten Alters allerhöchstens durch eine riesige Begeisterung für die *Herr der Ringe*-Trilogie erklären. Jedenfalls konnte ich damals – sehr zum Leidwesen meiner Eltern – meine Finger nicht von dem im Jahr 1989 erschienenen Strategiespiel lassen, weil ich darin meine ganz eigene Version der Ringkriege nachspielen konnte. So konnte ich zum Beispiel Frodo nicht nur mit den acht Gefährten zum Schicksalsberg schicken, sondern ihm noch Tausende Elfen und Reiter Rohans zur Seite stellen. Ebenso konnte man neue Allianzen, etwa mit den Zwergen und Ents, schmieden und sich gar gegen die geballte Macht Mordors behaupten. Genau diese Möglichkeit, dass man eben nicht eine lineare Geschichte vorerzählt bekommt, sondern selbst das Ende einer eigentlich festgeschriebenen Begebenheit gestaltet, hat mich damals unheimlich fasziniert – und ist meiner Meinung nach weiterhin eine der größten Stärken von Videospielen.

Von Tolkien zu Tacitus

Die schier endlose Leidenschaft für Computerspiele ging für mich nie verloren, auch wenn mein Interesse für Fantasy-Romane mit der Zeit ein wenig nachließ und heute stattdessen dicke Geschichtsbücher einen guten Teil meiner Freizeit einnehmen. Doch auch in puncto Geschichte konnte ich mich seit jeher in meinem Lieblingsmedium nach Herzenslust austoben und etwa meine alternative Geschichtsschreibung in *Civilization* gestalten, neue Burgkonstruktionen in *Castles* kreieren oder die Schlacht von Waterloo in *Fields of Glory* zugunsten Napoleons entscheiden. Mit der Zeit reichte mir aber der Anspruch der genannten eher einsteigerfreundlichen Strategiespiele schlicht und einfach nicht mehr aus. Das hatte auch damit zu tun, dass ich mich immer tiefer in die Materie einarbeitete und daher nicht nur die Namen von berühmten Schlachten kannte, sondern mich ebenso mit den Heerführern, Truppentypen und der Technik beschäftigte. So waren in meinen Augen Spiele wie *History Line 1914-1918* oder *Panzer General* zwar in Sachen Gameplay weiterhin astrein, aber ich vermisste dann doch an der einen oder anderen Stelle den Bezug zur Realität. Das Problem in den Neunzigern war jedoch, dass sich die Macher anspruchsvoller Titel kaum Gedanken über die grafische Gestaltung, geschweige denn die Steuerung machten. So übten Spiele wie *Campaign*, *Steel Panthers* oder die *Great Naval Battles*-Reihe zwar



In *J. R. R. Tolkien's War Middle Earth* durfte der Spieler selbst entscheiden, wie der Ring zum Schicksalsberg gebracht wird.



Grand-Strategy-Spiele wie *Hearts of Iron* sind zwar komplex und tiefgründig, aber die Schlachten werden lediglich ausgerechnet.

Die *Total War*-Reihe hat zwar viele Settings im Angebot, aber keiner der Ableger ist später als in der Neuzeit angesiedelt.

Steel Division: Normandy 44 ist zwar ein sehr komplexes Strategiespiel und hat obendrein einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad, aber sowohl die Grafik als auch die Bedienung sind einsteigerfreundlich.

eine gewisse Faszination auf mich aus, aber so richtig anfreunden konnte ich mich trotz langer Lektüre der dicken Handbücher mit den Titeln leider nicht.

Es werde Licht!

Erst mit dem ersten Teil der *Total War*-Reihe kam im Jahr 2000 für mich das zusammen, was auch zusammengehört: hoher historischer Anspruch, eine gute Bedienbarkeit und eine ansprechende Optik. Sowohl das Geschehen auf der Kampagnenkarte als auch in den Schlachten kam mir damals unglaublich realistisch vor. Wenn die langlebige Spieleserie von Creative Assembly überhaupt einen Makel hat, dann die Auswahl der Settings. Klar, die Briten haben mich mit der Antike in *Total War: Rome*, dem Mittelalter in *Medieval: Total War* und der Neuzeit in *Empire: Total War* an sich mehr als gut bedient. In Sachen Erster oder Zweiter Weltkrieg heißt es aber bis dato leider: Fehlanzeige – es sei denn, man greift zu Mods wie *The Great War*. Da ich mich schon seit vielen Jahren vor allem für das 20. Jahrhundert und seine bewegte Geschichte interessiere, kann die *Total War*-Reihe mich daher nicht vollends zufriedenstellen.

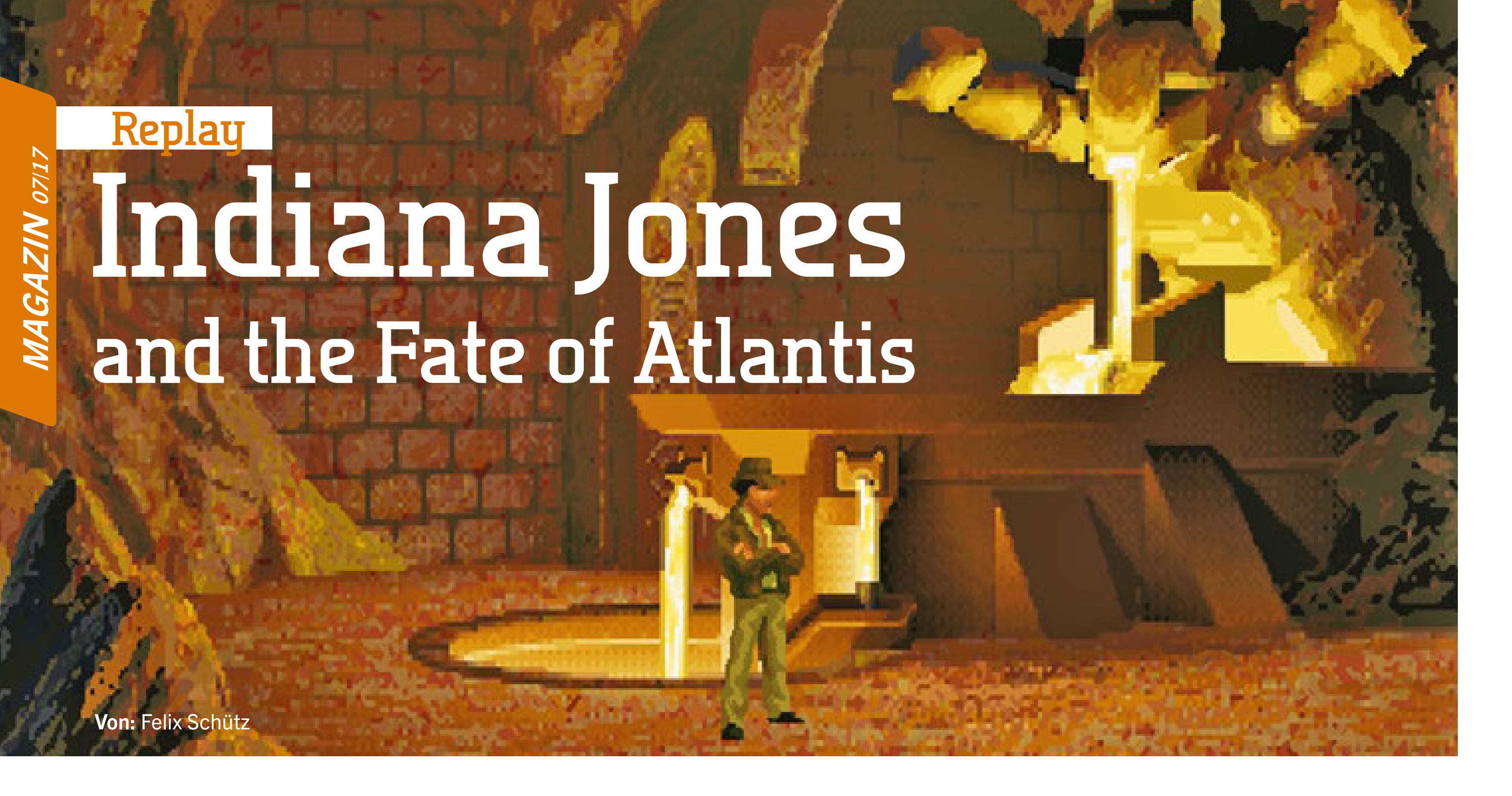
Natürlich gab und gibt es auch viele andere Strategiespieleserien, die sich ähnlich leicht wie die *Total War*-Reihe bedienen lassen und im Ersten oder Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind, aber so richtig historisch akkurat waren sie wiederum nicht, etwa *Codename Panzers*, *Blitzkrieg* oder auch *Company of Heroes*. Die *Europa Universalis*-Serie und ihre Ableger wie *Hearts of Iron* oder *Crusader Kings* sind hingegen Titel, an denen ich als Geschichtsinteressierter kaum etwas auszusetzen habe. Hier kann ich durch Politik, Wirtschaft, Forschung und Militär in meinen Augen relativ genau eine alternative Geschichtsschreibung simulieren und so etwa Deutschland noch vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkrieges demokratisch werden oder das kleine Finnland zu einer Großmacht gedeihen lassen.

Was den sogenannten Grand-Strategy-Titeln aber fehlt, ist die Möglichkeit, selbst die Schlachten zu schlagen. Mir gefällt es nun mal, wenn ich nicht nur Militärtechnologien erforschen kann, sondern sie auch in der Praxis ausprobieren darf. Insbesondere die *Wargame*-Echtzeitstrategie-Reihe von Eugen Systems ist hier für mich das beste Beispiel für einen Schlachtensimulator mit guter Bedienbarkeit in Kombination mit äußerst hohem Realismus. Während mich die ersten drei Teile der Reihe wiederum vom Setting nicht ganz angesprochen haben, ist der im Mai erschienene jüngste Ableger der Serie eine echte Offenbarung für mich – ähnlich wie die *Close Combat*- sowie *Combat Mission*-Reihe vor rund 15 Jahren.

Aus dem Spiel lernen

In *Steel Division: Normandy 44* stehen über 400 unterschiedliche, historisch korrekte Einheiten zur Auswahl, mit denen ich groß angelegte Schlachten in Nordfrankreich schlagen kann. Alleine das Betrachten der einzelnen Panzer, Flugzeuge und anderen Fahrzeuge bereitet mir hier große Freude. Ebenso spannend ist es, eigene Einheitenzusammenstellungen festzulegen. Möchte ich auf eine starke Luftwaffe setzen oder lieber schlagkräftige Panzer ins Feld schicken? Sollte meine Infanterie mechanisch oder doch lieber ohne Fahrzeuge auskommen, aber dafür kostengünstig sein? Schon vor einem Gefecht legt man in *Steel Division* etliche Parameter fest, die für die eigene Taktik auf dem Schlachtfeld entscheidend sind. In den Gefechten selbst kommen dann so gut wie alle wichtigen Elemente eines realistischen Strategiespiels zum Tragen. So gilt es etwa, die Moral der Einheiten im Hinterkopf zu behalten, Aufklärer richtig einzusetzen und natürlich das Schere-Stein-Papier-Prinzip zu beachten. Auch wenn ich bislang mehr als 20 Stunden mit den Gefechten von *Steel Division* verbracht habe, überraschen mich die Computergegner immer wieder aufs Neue mit fiesen Flankenmanövern oder überraschenden Offensiven – gegen menschliche Kontrahenten im Mehrspielermodus wage ich aktuell gar nicht anzutreten.

Meine derzeitigen Schwächen stören mich bei *Steel Division* auch nicht einmal. Insgesamt gefällt mir hier am meisten, dass mir die Schlachten derart realistisch vorkommen und ich dadurch besser verstehen kann, warum die Alliierten bis zu den letzten Kriegstagen große Probleme hatten, die übriggebliebenen Verbände der Wehrmacht zu schlagen. Wenn ich nun etwa in Anthony Beevors *D-Day: Die Schlacht um Normandie* oder Max Hastings *Armageddon* über die letzten Monate des Zweiten Weltkrieges lese, kann ich deutlich besser die Herausforderungen der alliierten Generäle nachvollziehen. Genau das ist es auch, was für mich die Faszination von – sagen wir mal – ultrarealistischen Strategiespielen ausmacht. Durch Computerspiele entwickele ich ein besseres Verständnis für geschichtliche Begebenheiten und habe obendrein noch Spaß dabei – das dürfte sogar meinen ehemaligen Lehrern und Uni-Professoren ziemlich gut gefallen. Ich könnte mir vorstellen, dass es auch vielen anderen Geschichtsbegeisterten ähnlich geht und Titel wie eben *Steel Division: Normandy 44* nicht deshalb gespielt werden, weil man der allerbeste Hobby-General sein will, sondern das eigene Verständnis für die Vergangenheit aufbessern möchte. ❑



Replay

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Von: Felix Schütz

Das gehört in kein Museum, sondern auf die Festplatte: „Indy 4" wird 25 Jahre alt!

Knapp 9 Jahre ist es her, da hetzten Steven Spielberg und George Lucas den legendären Peitschenschwinger durch sein unrühmliches viertes Kino-Abenteuer *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels.* Alteingesessene Adventure-Spieler hatten zumindest einen Trost – denn für die gab es „Indy 4" bereits, und zwar schon seit 1992! In dem Jahr erschien nämlich *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, in dem sich der Kult-Archäologe durch ein cleveres Point-and-Click-Abenteuer mit brandneuer Story rätseln durfte. Heute wird der Klassiker stolze 25 Jahre alt – und wir blicken zurück auf das wohl einzige Videospiel, das wirklich jeder Indy-Fan kennen sollte!

LucasArts in Bestform

Anfang der 90er herrschte Aufbruchsstimmung bei LucasArts: Das Studio, das 1982 von George Lucas himself gegründet wurde, hatte sich mit Spielen wie *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island* den Ruf als neuer Adventure-Spezialist erworben und ließ den Hauptkonkurrenten Sierra mit Riesenschritten hinter sich. Zu den jüngsten Erfolgen zählte auch *Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure* (1989), das auf dem zeitgleich veröffentlichten Kino-Hit basierte. Kein Wunder also, dass bei LucasArts der Ruf nach einem Nachfolger laut wurde. Da zu dieser Zeit der Großteil des Teams an Spielen wie *Monkey Island* arbeitete, wurde Hal Barwood – der sich bislang eher als Drehbuchautor hervorgetan hatte – auf den Posten des Projektleiters gesetzt.

Zunächst sollte Barwood ein Adventure auf Basis von *Indiana Jones and the Monkey King* umsetzen. Dabei handelte es sich um ein verworfenes Skript für einen dritten *Indiana Jones*-Film, das von Regisseur Chris Columbus verfasst wurde, basierend auf einer Idee von George Lucas. Das verschmähte Drehbuch ging danach an Barwood, der es ebenfalls ablehnte. Stattdessen schlug er vor, eine neue Story für das Spiel zu schreiben und verbrachte daraufhin viel Zeit damit, sich mit Co-Autor Noah Falstein durch massenhaft pseudowissenschaftliche Literatur zu mühen. Dabei stießen sie schließlich auf den Mythos rund um die sagenhafte Stadt Atlantis, der auf den griechischen Philosophen Platon zurückgeht. Die Geburtsstunde von *Fate of Atlantis*!

Drei Wege führen nach Atlantis

Im Gegensatz zu seinem Vorgängerspiel musste *Fate of Atlantis* keiner Filmvorlage folgen. Dadurch konnten sich die Autoren kräftig austoben! Indys viertes Abenteuer spielt im Jahr 1939 kurz vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkriegs. Die Nazis sind auf der Suche nach dem legendären Atlantis, da sie dort große Mengen des mystischen Orichalcums vermuten – dieses hochpotente Mineral soll einst die Maschinen in Atlantis betrieben haben und lässt die Nazis nun von Waffen ungeahnter Zerstörungskraft träumen. Um das zu verhindern, sucht Indy widerwillig seine ehemalige Studentin Sophia Hapgood auf, die ihm den Weg zur versunkenen Stadt weisen soll.

Das Highlight von *Fate of Atlantis*: Während Anfang und Ende des Spiels klar vorgegeben sind, lässt sich der Mittelteil auf drei unterschiedliche Arten spielen! Relativ früh muss Indy entscheiden, ob er lieber alleine aufbrechen oder sich stattdessen mit Sophia zusammentun will, um gemeinsam mit ihr die Puzzles zu lösen. Als dritte Möglichkeit steht ein „Action-Weg" zur Verfügung, in dem es Indy mit mehr Gegnern zu tun bekommt, die er dann im simplen Faustkampf oder aber mit Köpfchen bezwingen muss. Jeder der drei Wege folgt zwar grundlegend dem gleichen Muster, beinhaltet aber unterschiedliche Situationen und Aufgaben, zum Teil gibt's sogar völlig neue Schauplätze und Charaktere. Wer wirklich alles erleben will, kommt um drei Spieldurchgänge also nicht herum!



Nur die englische CD-ROM-Version bietet vollständige Sprachausgabe – inklusive Nazis mit lächerlichem deutschen Akzent.

Die spielerisch extrem simplen Faustkämpfe lassen sich in den meisten Fällen vermeiden.

Wenn Indy den Team-Weg bestreitet, ist er die meiste Zeit mit Sophia unterwegs. Für manche Rätsel muss das zankende Duo zusammenarbeiten.

Und das lohnt sich, denn *Fate of Atlantis* ist vollgepackt mit schönen Ideen und knackigen Puzzles: Je nach Entscheidung muss Indy etwa mit dem Heißluftballon über die Wüste Algeriens fliegen oder sie auf dem Rücken eines Kamels durchqueren, außerdem gilt es, Gruften zu erforschen, Ausgrabungsstätten zu erkunden und U-Boote zu steuern, bis man schließlich das tief im Ozean verborgene Atlantis unsicher macht. Trotz einiger simpler Minispiele und Action-Einlagen war *Fate of Atlantis* ein Point-and-Click-Adventure in Reinkultur, das auf einer verbesserten Version von Ron Gilberts SCUMM-Engine basierte. Im Gegensatz zu *The Last Crusade* kamen nur noch neun Aktionsverben und dafür ein Inventar mit Icons zum Einsatz, was für deutlich mehr Spielkomfort sorgte. Auch optisch war *Fate of Atlantis* viel ansehnlicher, die Grafik erstrahlte in 256 Farben, die Hintergründe waren detailreicher als im Vorgängerspiel und für die Animationen kam ein Rotoskopie-Verfahren zum Einsatz, bei dem die Grafiken über Videoaufnahmen gepixelt wurden. Die Mühe zahlte sich aus!

Viel Lob und Sprachausgabe

Schon kurz nach Release war klar, dass LucasArts ein weiterer Hit gelungen war: Kritiker wie Fans zeigten sich von der Geschichte, den Rätseln, den drei Lösungswegen und der dichten Atmosphäre begeistert – auch im Test von PC Games (nachzulesen in der Erstausgabe 10/1992!) räumte das Spiel eine Wertung von 92 Prozent ab. Zunächst wurde *Fate of Atlantis* auf Disketten ausgeliefert, die damals noch ausreichten, um die bescheidenen Datenmengen unterzubringen. Wenig später ließ LucasArts jedoch eine neue Version des Spiels produzieren, die vollständig mit englischer Sprachausgabe unterlegt war – weil diese Fassung deutlich größer ausfiel, wurde sie nur auf CD-ROM ausgeliefert. Schade: Da Harrison Ford zu der Zeit nicht zur Verfügung stand, übernahm der Sprecher Doug Lee die Rolle des legendären Peitschenschwingers.

Der Fluch der Nachfolger

Da *Fate of Atlantis* auch ein kommerzieller Erfolg war, gab LucasArts einen Nachfolger in Auftrag. Hal Barwood und sein Team schrieben ein Skript für *Indiana Jones and the Iron Phoenix*, ein neues Adventure, das nach dem Zweiten Weltkrieg spielen sollte. Indy hatte hier die Aufgabe, die Nazis davon abzuhalten, mithilfe des Steins der Weisen den verstorbenen Adolf Hitler wiederzubeleben. Nach fast 15 Monaten Entwicklungszeit wuchsen bei LucasArts jedoch ernste Zweifel an dem Projekt: Deutschland galt schon damals als wichtiger Absatzmarkt für Adventures – doch die Darstellung von Hitler und verschiedenster Nazi-Symbole in Videospielen ist hierzulande bis heute verboten! LucasArts zog darum die Notbremse und stellte das Projekt ein, da man einsah, es in Deutschland nicht ohne tiefschürfende Änderungen veröffentlichen zu dürfen. Auch soll es im Team heftige interne Differenzen gegeben haben. Später wagte LucasArts immerhin einen zweiten Versuch und gab *Indiana Jones and the Spear of Destiny* in Auftrag, das aber wenig später ebenfalls eingestampft wurde. Damit war die Ära der klassischen Indy-Adventures beendet!

Stattdessen veröffentlichte LucasArts das kurios-schlechte *Indiana Jones and His Desktop Adventures* (1996) und setzte die Reihe später mit *Indiana Jones und der Turm von Babel* (1999) im Stil eines *Tomb Raider* fort. Es folgten *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* (2003), *Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer* (2008) und *Indiana Jones und der Stab der Könige* (2009), die aber nie an den Ruhm von *Fate of Atlantis* anknüpfen konnten. Bis heute gilt das klassische Adventure, das von vielen Fans liebevoll schlicht „Indy 4" genannt wird, als Höhepunkt sämtlicher *Indiana Jones*-Videospiele!

Wo kann ich das spielen?

Fate of Atlantis ist problemlos auf modernen PC spielbar. Über Steam gibt's die englische Version mit Sprachausgabe für 6 Euro. Bei GOG.com findet sich auch die Fassung mit deutschen Texten. ❑

SCHON GEWUSST?

> Bis vor wenigen Monaten war ein Team aus Fan-Entwicklern damit beschäftigt, *Fate of Atlantis* als aufgepeppte Special Edition neu aufzulegen. Es gab sogar eine spielbare Demo. LucasArts ließ das gänzlich inoffizielle Projekt allerdings im März 2017 einstellen, da man dem Spiel nie seinen Segen erteilt hatte.

> Hal Barwood, der Projektleiter von *Fate of Atlantis*, hat sich vor seiner Zeit bei LucasArts bereits einen Namen als Drehbuchautor gemacht. Er schrieb gemeinsam mit Steven Spielberg und Matthew Robbins das Skript zu *Sugarland Express* (1974), der zweite Film, für den Spielberg auch den Regieposten übernahm.

> Sowohl *Fate of Atlantis* wie auch das nie veröffentlichte *Indiana Jones and the Iron Phoenix* wurden später als Comics umgesetzt.

> Deutsche Spieler dürften an der Talkie-Version mit englischer Sprachausgabe ihre helle Freude haben. In dem Abschnitt, in dem Indy die Kontrollen des Nazi-U-Boots untersucht, kommentiert er die verschiedenen Schalter und Hebel mit deutschen Fantasiewörtern wie „Ausgeschnitzel", „Flugeldufel" und „Krauskefarben".



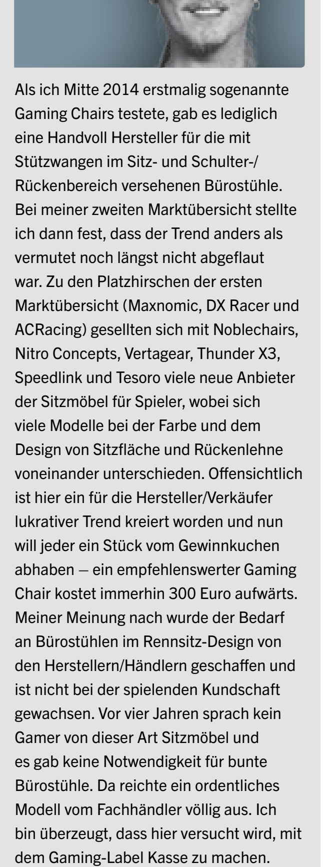
An Bord eines Nazi-U-Boots muss Indy zuerst die Crew überlisten, bevor er sich frei bewegen kann.

Die Ballonfahrt über der Wüste Algeriens ist nur eines von vielen Minispielen.

Grafikeffekte einfach erklärt

Seite 110 Was ist die globale Beleuchtung und wie erkenne ich den Grafikeffekt in Spielen? Der dritte Teil unserer Reihe gibt Antwort.

Sind Gaming Chairs bessere Bürostühle?



Frank Stöwer

Als ich Mitte 2014 erstmalig sogenannte Gaming Chairs testete, gab es lediglich eine Handvoll Hersteller für die mit Stützwangen im Sitz- und Schulter-/Rückenbereich versehenen Bürostühle. Bei meiner zweiten Marktübersicht stellte ich dann fest, dass der Trend anders als vermutet noch längst nicht abgeflaut war. Zu den Platzhirschen der ersten Marktübersicht (Maxnomic, DX Racer und ACRacing) gesellten sich mit Noblechairs, Nitro Concepts, Vertagear, Thunder X3, Speedlink und Tesoro viele neue Anbieter der Sitzmöbel für Spieler, wobei sich viele Modelle bei der Farbe und dem Design von Sitzfläche und Rückenlehne voneinander unterschieden. Offensichtlich ist hier ein für die Hersteller/Verkäufer lukrativer Trend kreiert worden und nun will jeder ein Stück vom Gewinnkuchen abhaben – ein empfehlenswerter Gaming Chair kostet immerhin 300 Euro aufwärts. Meiner Meinung nach wurde der Bedarf an Bürostühlen im Rennsitz-Design von den Herstellern/Händlern geschaffen und ist nicht bei der spielenden Kundschaft gewachsen. Vor vier Jahren sprach kein Gamer von dieser Art Sitzmöbel und es gab keine Notwendigkeit für bunte Bürostühle. Da reichte ein ordentliches Modell vom Fachhändler völlig aus. Ich bin überzeugt, dass hier versucht wird, mit dem Gaming-Label Kasse zu machen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



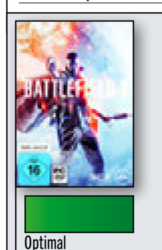
Die PC-Games-Referenz-PCs

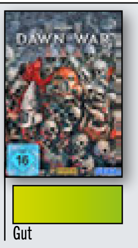


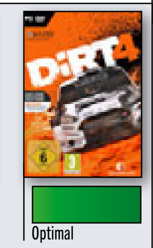
Günstig ist er nicht, unser Einsteigerrechner. Dafür verfügt er dank der Kombination aus R5 1400 und RX 570 über ausreichend Leistung, um die meisten aktuellen Spiele in 1080p ohne Detailreduktion darzustellen.

1080P FAST IMMER RUCKELFREI

- Die Kombi aus R5 1400 und RX 570 garantiert bei *Battlefield 1* Fps-Raten von mehr als 60 Fps.
- In *Dawn of War 3* sorgt vor allem die RX 570 in 1.920 x 1.080 für flüssigen Strategie-Spaß.
- Bei *Dirt 4* kommt dank 60 Fps und mehr in 1080p echtes Geschwindigkeitsgefühl auf.


Optimal


Gut


Optimal

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 5 1400
........................+ Wraith-Kühler (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: ....4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,4 GHz)
Preis: ....160 Euro

ALTERNATIVE

Intels **Core i5-7400 (4c/4t/3,0 GHz,Turbo: 3,5 GHz, 170 Euro)**, dem **SMT** fehlt und der nur mit **vier Threads** rechnet, unterliegt dem **R5 1400** im direkten Spieleleistungsvergleich. Übertaktern empfehlen wir den **R5 1400X (4c/8t/3,2 GHz [+Allcore-Turbo]** mit freiem Multiplikator für ca. **170 Euro.**

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....Sapphire RX 570 Pulse ITX
Chip-/Speichertakt: ......1.130 (1.244 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**180 Euro**

ALTERNATIVE

Im Preisbereich unter **200 Euro** habt ihr die Wahl zwischen der **Radeon R570** und der **Geforce GTX 1060 3GB**. AMDs **RX 570** verfügt über **1 GB** mehr **Grafikspeicher**, die **GTX 1060 3GB**, beispielsweise die **KFA2 Geforce GTX 1060 3GB OC (190 Euro)**, läuft effizienter. Solange es keine Verfügbarkeitsprobleme gibt, empfehlen wir die **RX 570** von **Sapphire.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: ....Asus Prime B350-Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (AMD B350)
Zahl Steckplätze/Preis: .....4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (1), 2.0 (1), x1 2.0 (1) PCI (1)/**87 Euro**

ALTERNATIVE

AM4-Platinen mit **X370**-Chipsatz sind deutlich teurer als die **B350**-Modelle. Daher lohnt sich ein Board wie das **Asus Prime X370-Pro (143 Euro)** für einen günstigen Einsteiger-PC nicht. Wer den **Core i5-7400** wählt, benötigt dagegen eine **Sockel-1151**-Platine wie das **Asrock B150M Pro4S** für **69 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Ripjaws V
...................F4-2133C15D-8GVR
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR4-2133
Timings/Preis: ....15-15-15-35/**63 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo
......................Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 250 GByte/
.....................3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**90 Euro/80 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Focus G (Seitenfenster, 2 x .... 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**50 Euro**
Netzteil: .. Cougar GX-S 550, 550 W, 80+ Gold (**70 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**19 Euro**)



2TAINMENT DUAL PAD PRO USB: SPIELSPASS AM WOHNZIMMER-PC?

Wer gern Action-Titel und Fun-Racer wie *Forza Horizon 3* am PC spielt, nutzt dafür oft ein Gamepad. Ist das Modell von 2tainment ein guter Spielpartner?

Spieler, die ein brauchbares Gamepad für ihren Rechner suchen, finden neben dem am PC nutzbaren MS Xbox One Wireless Controller und dem Razer Wildcat noch Geräte relativ unbekannter Hersteller. Zu denen gehört auch die Firma 2tainment, die mit dem für 40 Euro erhältlichen Dual Pad Pro USB eine Alternative zu den beiden Platzhirschen auf Lager hat. Das Gamepad des deutschen Peripherieherstellers bietet mit insgesamt neun Knöpfen, zwei Schultertasten, zwei analogen Triggern, einem Steuerkreuz sowie zwei analogen Mini-Sticks dieselbe Ausstattung wie Microsofts oder Razers Pad. Zu den Extras des Dual Pad Pro USB gehört die Möglichkeit, zwischen dem drahtlosen und verdrahteten Betrieb wechseln zu können. Der Wireless-Empfänger findet bei Nichtverwendung in einem Fach auf der Unterseite Platz. Zusätzlich zum 3 m langen USB-Kabel liefert 2tainment einen USB-auf-Micro-USB-Adapter mit, damit das Pad, das Microsofts PC-Xbox-Spiele-Stream unterstützt, auch an Android-Geräten wie Tablet oder Handy genutzt werden kann. Eine Unterstützung für den Einsatz an der Steam Machine ist ebenfalls vorhanden. Hierfür muss man allerdings den „DINPUT"-Modus wählen, da der zu den meisten Android-Spielen kompatibel ist. Mit „XINPUT" und dem Mausmodus – der Wechsel erfolgt per Home-Knopf – stehen zwei weitere Modi bereit.

Beim Test mit *Project Cars* stellte sich heraus, dass das mit 1,78 (gut+) bewertete Dual Pad Pro dank der teilgummierten Griffhörner und Seitenteile griffig und ergonomisch in der Handinnenfläche liegt. Bei großen Händen kann es bei langen Spielsessions zu Verspannungen und Ermüdungen im Handgelenk kommen, weil die Zeigefinger sich für ein feinfühliges Betätigen der analogen Trigger, beispielsweise beim Gasgeben/Bremsen in *Project Cars,* stark krümmen müssen. Die Position der Daumen auf den mit einem sehr guten Widerstand versehenen Ministicks geht dagegen auch bei großen Händen in Ordnung. Mit dem Erreichen der restlichen Knöpfe gibt es ebenfalls keine Probleme und auch deren Druckpunkte sowie die Reaktion des Steuerkreuzes fallen gut bis sehr gut aus.



MITTELKLASSE-PC

Unabhängig von der Wahl der CPU könnt ihr dank GTX 1060/ RX 580 alle aktuellen Titel in 1080p mit maximalen Details spielen. Für einen flüssigen Spielspaß in 1440p müsst ihr teils auf Details verzichten.

SPIELEN MIT WQHD IST MÖGLICH

- Der Mehrspielerteil von *Battlefield 1* läuft dank der GTX 1060/6G in WQHD mit spielbaren 60 Fps.
- Die GTX 1060 ist *Dawn of War 3* für WQHD zu schwach und schafft in 1080p nur etwa 35 Fps.
- Um in *Dirt 4* in WQHD 60 Fps+ zu erzielen müsst ihr die Schatten von „Sehr hoch" auf „hoch" stellen

Gut bis Optimal | Gut bis Optimal | Gut bis Optimal

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 1600 .... + Wraith-Kühler (Boxed Kühler)
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: .... 216 Euro

ALTERNATIVE

Der Intel-Konkurrent des **R5 1600**, der **Core i5-7600K (3,8 GHz/Turbo 4,2 GHz/4c/4t/)**, ist mit **230 Euro** etwas teurer. Allerdings rechnet der Vierkerner nur mit **4 Threads** und ist bei **mehrkernoptimierten Titeln** im Hintertreffen. Wer noch mehr Leistung möchte, greift zum **R5 1600X** für **249 Euro.**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Zotac GTX 1060 AMP!+
Chip-/Speichertakt: ...... 1.607 (1.860 Boost)/4.514 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR5/**288 Euro**

ALTERNATIVE

AMD-Fans sind mit dem neuen **Polaris-Refresh** glücklich, denn die **RX 580** ist eine bei der Leistung verbesserte **RX 480**. Unsere Empfehlung hier wäre die **RX 580 Aorus XTR 8G** für **285 Euro**, die wie generell alle **RX-580-Karten** mehr Strom verbraucht und wärmer wird als die **GTX 1060/6G**. Wer auf Fps-Jagd ist, sollte eine **GTX 1070** in Erwägung ziehen.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Prime X370-pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (AMD X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2) .... 2.0 x16 (1), x1 (2)/**143 Euro**

ALTERNATIVE

Da **Sockel-AM4**-Boards mit **AMD X370**-Chip mittlerweile günstiger geworden sind, empfehlen wir ein solches Mainboard. Wer sich für eine **AMD-B350**-Platine entscheidet, kann ein paar Euro sparen. Für den **Core i5-7600K** wird ein **Sockel-1151**-Board wie das **Asrock Z170 Gaming K4** für **119 Euro** benötigt.

RAM



Hersteller/Modell: .... Kingston Hyperx Fury .... (HX424C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/Preis: .... 15-15-15-29/**139 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon BW-9000-W (Seitenfenster, 2 x .... 140-mm/1 x 120-mm-Lüfter mitgel.)/**69 Euro**
Netzteil: .. Bitfenix Whisper M (BWG550M), 550 Watt, ... Kabelmanagement, 80+ Gold (**90 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSC0 (DVD-RW) (**19 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Sandisk Ultra II, Western .... Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/480 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.400/**148 Euro/140 Euro**

BITFENIX WHISPER M: LEISES NETZTEIL AUS DER GOLDENEN PREIS-LEISTUNGS-MITTELKLASSE

Ihr sucht für euren Spielerechner einen leisen und dank 80+-Gold-Zertifizierung effizienten Stromgeber? Wie wäre es mit dem Netzteil-Debütanten von Bitfenix?

Bitfenix ist wohl eher für Computer-Gehäuse als für Netzteile in der Hardware-Welt bekannt. Das hat die Taiwaner aber nicht davon abgehalten, mit Channel Well Technology (CWT) einen flüsterleisen Energielieferanten auf die Beine zu stellen. Unsere Netzteil-Empfehlung (Wertungsnote: 1,52/sehr gut) für den Mittelklasse-Spiele-PC geht demnach auch wieder an einen erfahrenen Hersteller von Spannungswandlern.

Das Bitfenix Whisper überzeugt im Test mit einer sehr guten Spannungsregulation, einer hervorragenden Unterdrückung der Restwelligkeit und einem großartigen Wirkungsgrad. Hier wurden ausschließlich hochwertige Kondensatoren und Baugruppen verbaut, die Bitfenix mit einer Garantie von sieben Jahren bekräftigt. Im Gerät kommen drei Spannungsschienen zum Einsatz, die dank der Erfahrung von CWT eine angemessene Dimensionierung erhalten haben. Hinzu kommen alle üblichen Schutzschaltungen, die für alle Schienen realisiert wurden, und ein vollmodulares Kabelmanagement mit vielen Anschlussmöglichkeiten. Die Kurve des Lüfters macht dem Namen des Netzteils alle Ehre, denn erst durch ein Volllastszenario steigt die Lautheit von konstanten 0,1 Sone auf immer noch flüsterleise 0,5 Sone. Mit einem Preis von 90 Euro ist das Whisper M ein idealer Kandidat für den Mittelklasse-PC, der effizient und leise betrieben werden soll.



▲ Der Netzteil-Debütant des Gehäuseherstellers Bitfenix macht nicht nur mit seinem selbst unter Volllast mit 0,5 Sone noch sehr leisen Lüfter auf sich aufmerksam. Er bietet auch eine sehr gute Spannungsregulation und einen optimalen Wirkungsgrad.

HIGH-END-PC



CPU



Hersteller/Modell: .... Core i7-7700K + Scythe Mugen 5
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: .... **340 Euro** + **44 Euro**

ALTERNATIVE

Unsere Alternative, der **R7 1700 (313 Euro)**, ist ein **Achtkerner (8c/16t)**, während der **Core i7-7700K** nur auf **vier reguläre** und **vier HT-Kerne** zurückgreifen kann. Bei der Spieleperformance jedoch liegen beide CPUs gleichauf. Ein Intel-Achtkerner wie der **Core i7-6900K** ist aktuell mit **1.010 Euro** viel zu teuer.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Inno 3D GTX 1070 iCill X3
Chip-/Speichertakt: ..... 1.620 (1.987 Boost)/4.104 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/**451 Euro**

ALTERNATIVE

Da **AMD** die neuen **Radeon-RX-Vega-GPUs** frühestens auf der SIGGRAPH 2017 (30.7. bis 3.8.) vorstellt, empfehlen wir die GTX 1070. Für noch mehr Renderleistung benötigt ihr eine **GTX 1080** wie die **Gainward GTX 1080 Phönix GLH** für **540 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z270 Gaming Pro Carbon
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): . ATX/Sockel 1151 (Intel Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E 3.0 x1 (3), SATA M.2 (2)/**164 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **AMD R7 1700** dem **Core i7-7700K** vorzieht, benötigt eine **Sockel-AM4-Platine**. Unser Tipp wäre das **Gigabyte GA-AX370-Gaming 5** mit AMD-X370-Chip für **198 Euro**.

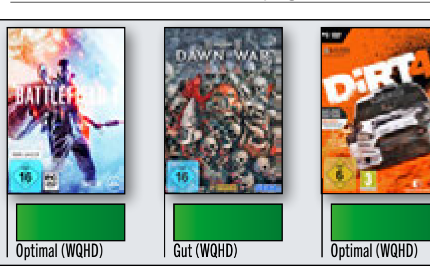
RAM



Hersteller/Modell: .... Patriot Viper (PV416G360C6K)
Kapazität/Standard: . . . 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**196 Euro**

FÜR WQHD OPTIMAL GEEIGNET

- Im Mehrspieler-Part von *Battlefield 1* erzielt die GTX 1070 über 80 Fps (WQHD)/ca. 50 Fps (UHD).
- Obwohl *Dawn of War 3* in WQHD nur mit rund 34 Fps läuft, solltet ihr die WQHD-Auflösung wählen.
- Bei *Dirt 4* ist in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440 Pixel) mit 70 bis 80 Fps garantiert.



Optimal (WQHD) | Gut (WQHD) | Optimal (WQHD)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/Seagate Archieve HDD 8TB
Anschluss/Kapazität: ...512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**260 Euro**/**218 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be Quiet Silent Base 800 (Dämmung, 3 x .... 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**110 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic Prime Titanium 650W (**155 Euro**)
Laufwerk: . LG BH16NS40, Blueray-LW/Brenner (**65 Euro**)



CORSAIR K95 RGB PLATINUM: DAS MECHANIK-FLAGGSCHIFF IM TEST

Corsair spendiert dem Premium-Tastaturmodell K95 Vengeance einen Nachfolger mit RGB-Beleuchtung und flotten Tastenschaltern. Ist die K95 RGB Platinum ein genauso guter Spielpartner wie ihr Vorgänger?

Die Ausstattung, die Corsair der mit einem Preis von 200 Euro bestimmt nicht günstigen K95 RGB Platinum mit auf den Weg gibt, ist sehr gut. Anders als bei vielen anderen als Gamer-Keyboards beworbenen mechanischen Tastaturen stehen hier nicht nur sechs separate Makrotasten bereit. Da die K95 RGB Platinum über fünf Mediatasten und eine Lautstärkewalze verfügt, sind auch die nicht mit Multimediafunktionen doppelt belegten F-Tasten für die Makroprogrammierung nutzbar. Die Tastenkombinationen können wie die elf vorgefertigten Effekte (u. a. Regenbogenwelle, Farbwechsel oder Regen) und selbst erstellten Beleuchtungsprofile in einem der drei, per Taste aufrufbaren Profile gespeichert werden (8 MB Speicher) und sind sogar ohne Software abrufbar. Während die Makro-Erstellung mit Corsairs CUE-Software einfach gelingt, präsentiert sich der Teil mit den Beleuchtungseinstellungen anfangs wenig zugänglich – mit ein wenig Übung klappt die Programmierung der Lichttricks dann aber problemlos. Die RGB-Lichteffekte der 19-Zonen-Lichtleiste am oberen Ende des Alu-Gehäuses könnt ihr übrigens unabhängig von der Beleuchtung der mechanischen Tasten festlegen.

Dank ihrer gummierten und ausreichend groß geratenen Handballenablage bietet Corsairs mit der Note „Sehr gut" (1,36) bewertete K95 RGB Platinum eine optimale Ergonomie. Obwohl sich die G-Tasten recht nah am Haupttastenfeld befinden, kommt es dank der auf dem Chassis mit Aluminiumoberfläche freistehenden Tastenschalter nicht zu Fehlgriffen. Mit einem auf 1,2 mm verkürzten Auslöseweg (gesamter Tastenhub: 3,4 mm) ermöglichen Cherrys MX-Speed-RGB-Schalter dem Spieler eine sehr schnelle Reaktion und Mehrfachbetätigung. Vielschreiber müssen sich dagegen anfangs an den frühen Auslösepunkt gewöhnen.

Von: Frank Stöwer

Spielfreudige Tippgeräte



Mit einem RGB-Lichtfeuerwerk per Knopfdruck oder verkürzten Schalterwegen mit flachen Key Caps buhlen Gamer-Keyboards um die spielenden Kunden. Braucht man all diese Extras?

Die Meinungen, über welche Ausstattungsmerkmale eine (mechanische) Gamer-Tastatur verfügen sollte, gehen weit auseinander. Fans von MOBAs und MMOs beispielsweise legen den Fokus beim Tastaturkauf oft auf einen großen internen Speicher für viele Profile sowie eine umfangreiche Makrofunktion inklusive Direktaufzeichnung und separater Makrotasten. Bei anderen Gamern steht eine äußerst umfangreiche RGB-Beleuchtungspalette, die sich im Idealfall ohne Software aufrufen und wie bei der Patriot Viper V760 auch noch individuell per Knopfdruck programmieren lässt, ganz oben auf der Wunschliste. Für wieder andere Spieler, die ihre Tastatur zum Schreiben nutzen möchten, ist eine Handballenablage Pflicht und die Eigenschaften der mechanischen Tastenschalter (z. B. kurzer Auslöse- und Betätigungsweg/linearer oder taktiler Auslösepunkt/geringe Geräuschkulisse bei Betätigung) sind das entscheidende Kaufkriterium.

Im Folgenden testen wir vier Gamer-Keyboards zwischen 120 und 50 Euro, bei denen die Hersteller verschiedene Ausstattungsschwerpunkte setzen. So sollte für jeden Käufertyp ein passendes Tastenbrett dabei sein.

PATRIOT VIPER V760: Günstiger, mächtiger Lichtspieler mit 14 Kontrolltasten. Mit der Viper V760 will Patriot vor allem den Spieler ansprechen, der auf eine besonders abwechslungsreiche, bunte Lichtshow steht. Die RGB-Beleuchtungseffekte sowie deren Helligkeit, Laufrichtung (links/rechts und oben/unten) und Geschwindigkeit (langsam/schnell) lassen sich nämlich komplett ohne Software inszenieren. Zusätzlich können Spieler per Knopfdruck (Fn + F12) fünf individuelle Beleuchtungsprofile aufzeichnen und per Tastendruck (Fn + F1 bis F5) wieder aufrufen. Dazu kommen ein Knopf für den Gamer-Modus sowie Tasten für die Multimedia-Steuerung (Fn + Taste „1" bis „6"). Für die Makroprogrammierung und Profilverwaltung (sechs Profile speicherbar) muss dann die Software bemüht werden, welche sich intuitiv bedienen lässt.

Da Patriot dem Preis-Leistungs-Tipp eine Handballenablage spendiert, lassen sich längere Schreibarbeiten mit der rutschfesten Viper V760 ohne Verspannungen im Handgelenk durchführen. Die braunen Kailh-Schalter mit ihrem spürbaren Auslösepunkt nach 2 mm eignen sich für Spieler und Vieltipper. Sie sind jedoch etwas lauter als ihre Cherry-MX-RGB-Brown-Vorbilder und produzieren je nach Tastenposition ein hörbares Ping-Geräusch.

TESORO GRAM SPECTRUM: Schnelle Schalter, viele Beleuchtungstricks, aber schwache Software. Die Ausstattung der Gram Spectrum ist dem Preis von 120 Euro angemessen. Die abschaltbare RGB-Beleuchtung bietet sieben per Taste auswählbare Effekte. Zusätzlich können mit der Software fünf individuelle Beleuchtungsprofile erstellt, im Speicher (512 kb) abgelegt und dann mit einer der fünf Profiltasten aufgerufen werden. Leider erleichtert die Software, deren Schrift bei der WQHD- und UHD-Auflösung viel zu klein ausfällt, die Programmierung nicht. Die Makroerstellung ist dagegen unkompliziert, zumal die Gram Spectrum eine Direktaufzeichnung besitzt. Ebenfalls im Ausstattungspaket: sechs Multimediatasten, eine Sperre für alle Tasten sowie die Möglichkeit, per Tastendruck zwischen dem 6KRO und NKRO zu wechseln.

Bei den Tastenschaltern debütiert der „Agile Switch", bei dem der Auslöseweg von 2 mm auf 1,5 mm verkürzt wurde (Betätigungsweg: 3,5 mm) und dessen Tastenkappe mit einer Höhe von 6,2 mm nur halb so hoch ist wie das Standardmodell mit 12,5 mm. Mit diesen Eigenschaften, der leisen Arbeitsweise sowie dem geringen Auslösedruck von 45 cN eignet sich der Tastenschalter nicht nur für eine sehr schnelle Reaktion und eine Mehrfachbetätigung beim Spielen. Der verkürzte Auslöseweg sorgt auch für ermüdungsfreies Vieltippen.

FNATIC GEAR RUSH G1 SILENT: Ergonomisch, bezahlbar und mit Fokus auf Spielertauglichkeit. Bei der Ausstattung des Rush G1 Silent ist der E-Sport-Spezialist Fnatic auf Dinge bedacht, die Spieler wirklich brauchen. Statt einer RGB-Beleuchtung setzt man – auch wegen des attraktiven Preises von 90 Euro – auf ein rotes Hintergrundlicht (drei Helligkeitsstufen) mit einem per Taste wählbaren Atmungseffekt. Die Makrofunktion des Keyboards fällt dagegen um-



Für die Helligkeit und Beleuchtungseffekte verfügt die Vpro V500S über zwei Tasten. Die (ohne Tastenkappe abgebildete) M-Taste aktiviert die für die Profile erstellten Makros.



Bei der mit einer magnetisch andockenden Handballenablage bestückten Patriot Viper V760 werden Richtung und Geschwindigkeit der RGB-Lichtspielereien per Taste geregelt.

fangreicher aus. Mit der einfach bedienbaren, aber schlicht gehaltenen Software kann der Spieler für jedes der fünf speicherbaren Profile (Speichergröße: 128 kb) zehn Makrotasten festlegen. Diese werden dann im Gear-Modus per Fn + F12 aktiviert; wer möchte, kann zusätzlich per Taste (Fn + n) auch zwischen dem NKRO und 6KRO umschalten. Zur weiteren, für Spieler konzipierten Ausstattung gehören zwei USB-2.0-Anschlüsse und sechs Multimediatasten.

Die gummibeschichtete Handballenablage der rutschfesten Rush G1 Silent ist zwar etwas schmal geraten, erfüllt aber ihren Zweck gut bis sehr gut. Dank der Cherry-MX-Silent-Tastenschalter macht die Rush G1 Silent ihrem Namen alle Ehre, denn die Geräuschkulisse fällt im Vergleich mit den regulären roten MX-Switches hörbar geringer aus; ein leichtes Ping ist ab und zu trotzdem noch wahrnehmbar.

VPRO V500S: Kompakt, sehr günstig, aber mit schlichter Software. Die zweite Tastatur ohne Nummernblock kommt von Vpro und macht mit ihrem sehr günstigen Preis von nur 50 Euro auf sich aufmerksam. Dafür erhält man ein kompaktes Keyboard, das mit einer orangen Beleuchtung (Atmungseffekt und reaktiver Modus), einer Windows-Tastensperre, einer in der Software wählbaren Polling Rate sowie einem 2 MB großen Speicher für fünf Profile inklusive Makros ordentlich ausgestattet ist. Wie bei den meisten mechanischen Tastaturen im Preisbereich um 50 Euro fällt auch bei der Vpro V500S die Software nur rudimentär aus. Zusätzlich fehlt eine Dokumentation zu den Software-Optionen und dem Gaming-Modus, der per M-Taste einschaltbar ist und der die für das gewählte Profil erstellten Makros aktiviert. Da die V500S keine Handballenablage besitzt, fällt die Ergonomie nur durchschnittlich aus. Fehlende Gummielemente an der Höhenverstellung lassen die V500S ins Rutschen kommen, wenn diese ausgeklappt ist. Dank ihres zweifachen Feedbacks (haptisch und akustisch) eignen sich die blauen Kailh-Schalter sehr gut für eine Mehrfachbetätigung. Dabei ist zwar ein deutliches Federpingen zu hören, darüber kann man bei einem Spartipp jedoch hinweghören. ❑



Mit der Tesoro Gram Spectrum debütiert der Agile Switch (siehe oben links), der dank eines auf 1,5 mm verkürzten Auslösewegs sehr flott ist. Dazu kommen flache Key Caps mit nur 6,2 mm Höhe.

FAZIT

Marktübersicht Gamer-Tastaturen

Die Patriot Viper V760 ist ein bezahlbarer RGB-Lichtspieler, der die Tesoro Gram Spectrum bei der Ergonomie und Ausstattung schlägt. Wem eine Beleuchtungsfarbe reicht, der spielt mit der Rush G1 Silent sehr gut und dank Handballenablage ermüdungsfrei. Mit einem Preis von 50 Euro versucht Vpro dem sparsamen Spieler die kompakte V500S schmackhaft zu machen.

TASTATUREN FÜR SPIELER

Auszug aus Testtabelle mit 45 Wertungskriterien

PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 07/2017 1,49 — PC Games SPARTIPP Ausgabe 07/2017 1,91

Produktname	Viper V760	Gram Spectrum	Rush G1 Silent	V500S
Hersteller (Vertrieb)	Patriot (https://patriotmemory.com)	Tesoro (www.tesorotec.com)	Fnatic Gear (www.fnatic.com)	Vpro (www.vpro-gaming.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 120,- Euro/gut bis sehr gut	Ca. € 120,- Euro/gut	Ca. € 90,- Euro/gut	Ca. € 50,- Euro/seht gut
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1539759	www.pcgh.de/preis/1561234	www.pcgh.de/preis/1620989	www.pcgh.de/preis/1592673
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB 2.0	Kabeltastatur/USB 2.0	Kabeltastatur/USB 2.0	Kabeltastatur/USB 2.0
Ausstattung (20 %)	1,90	2,10	2,50	2,90
Kabellänge	Ca. 150 cm	Ca. 180 cm (abnehmbar)	Ca. 180 cm	Ca. 200 cm
Handballenablage	Ja (dockt magnetisch an)	Nein	Ja	Nein
Beleuchtung/Feature- und Effektumfang/ Effekt per Taste abrufbar	Ja, RGB-Beleuchtung, stufenlos dimmbar (programmierbare Einzeltastenbeleuchtung im vollen RGB-Farbspektrum mit elf modifizierbaren Effekten sowie fünf individuellen Beleuchtungsprofilen)/Ja, Einzeltastenbeleuchtung programmier- und speicherbar/alle Effekte inklusive Richtung/ Geschwindigkeit per Taste aufrufbar/modifizierbar	Ja, RGB-Beleuchtung, fünf Helligkeitsstufen (programmierbare Einzeltastenbeleuchtung im vollen RGB-Farbspektrum mit sieben Effekten und fünf individuell programmierbaren Profilen)/ja	Ja, einfarbig (rot), vier Helligkeitsstufen/ausreichend: Vollbeleuchtung und ein Atmungseffekt/ja	Ja, einfarbig (orange), drei Helligkeitsstufen/ ausreichend: Vollbeleuchtung, ein Atmungseffekt und ein reaktiver Modus wählbar/ja
Tastenanzahl	107 Tasten	107 Tasten	107 Tasten	92Tasten
USB-Ports/Soundanschlüsse	Ja, 1 × USB 2.0/nein	Nein/nein	Ja, 2 × USB 2.0/nein	Nein/nein
Extras	Programmierbare RGB-Einzeltastenbeleuchtung mit elf Effekten und fünf individuellen Modi (14 Beleuchtungskontrolltasten), sechs Multimediatasten (Doppelbelegung 1 bis 6), Makrofunktion, Speicher für sechs Profile und Makros, Taste für Gamer-Modus (Win-Taste ist gesperrt), NKRO, 1.000 Hz Polling Rate, Werkzeug zum Abziehen der Tastenkappen	Programmierbare RGB-Einzeltastenbeleuchtung mit sieben Effekten und fünf Profilen, sechs Multimediatasten (Doppelbelegung F7 bis F12), Makrofunktion (mit Direktaufzeichnung), 512 kb Speicher (fünf Profile/Makros), ARM CPU (32 Bit), Umschaltung zwischen NKRO und 6KRO, 1.000 Hz Polling Rate, Tastensperre für die Windows-Taste (Fn + Pause) und alle Tasten (Fn + F6)	Einfarbige Beleuchtung (Vollbeleuchtung, ein Atemeffekt per Taste), sechs Multimediatasten (Doppelbelegung F1 bis F6), Makrofunktion mit Profilspeicher (128 kb für fünf Profile mit jeweils zehn Tastenmakros [maximal 26 Zeichen]), Profilwahltasten (Doppelbelegung F7 bis F11), Umschalttaste für NKRO/6KRO (Fn + N), Gaming-Modus-Taste (Windows Taste ist deaktiviert)	Einfarbige Beleuchtung (Vollbeleuchtung, ein Atemeffekt, ein reaktiver Modus), Makrofunktion (Software, 90 Tasten frei belegbar, maximal 160 Zeichen), Profilspeicher (2 MB, fünf Profile), 32-Bit ARM-CPU (60 MHz) NKRO, 1.000 Hz Polling Rate, Win-Taste per Knopfdruck abschaltbar (Gaming-Modus)
Höhenverstellung	Ja	Ja	Ja	Ja
Eigenschaften (20 %)	1,48	1,64	1,68	2,29
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size (Standard MF/ISO)/sehr gut	Full-Size (Standard MF/ISO)/sehr gut	Full-Size (Standard MF/ISO)/sehr gut	Tenkeyless (Standard MF/ISO ohne Nummernblock)/gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Normal	Mittelhohe Tastenkappen (Höhe: 6,2 mm)	Normal	Normal
Ergonomie/Rutschfestigkeit	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut/befriedigend
Windows-Tasten	Ja, per Tastenkombination deaktivierbar	Ja, per Tastenkombination deaktivierbar	Ja, per Tastenkombination deaktivierbar	Ja, per Taste deaktivierbar
Abmessungen (L × B × H)	46,6 × 20,3 × 4,0 cm/ca. 1.230 Gramm	44,5 × 13,6 × 2,45 cm/ca. 1.120 Gramm	44,8 × 14,8 × 3,3 cm/ca. 1.275 Gramm	35,1 × 14,2 × 3,67 cm/ca. 975 Gramm
Leistung (60 %)	1,35	1,45	1,45	1,45
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Schalterart/Aktivierungsdruck	Kailh RGB Brown (taktil: haptisch, 45 /55 cN [g], 2,0 mm Auslöseweg, 4 mm Betätigungsweg, einfarbiges Schaltergehäuse)	Tesoro Agile Swirtch (linear, 45 cN [g]; 1,5 mm Auslöse- und 3,5 mm Betätigungsweg, transparentes Schaltergehäuse)	Cherry MX Silent Red (Linear, 45 cN [g]; 2 mm Auslöse- und 4 mm Betätigungsweg, einfarbiges Schaltergehäuse)	Kailh Blue (Taktil, haptisch und akustisch, 50 cN [g]; 2 mm Auslöse- und 4 mm Betätigungsweg, transparentes Schaltergehäuse)
Key Rollover	NKRO (USB-Port)	6KRO/NKRO (USB-Port)	6KRO/NKRO (USB-Port)	NKRO (USB-Port)
Software: Anwenderfreundlichkeit/Umfang	Sehr gut/umfangreich	Befriedigend/umfrangreich	Gut/wenig umfangreich	Befriedigend/wenig umfangreich
Software: Beleuchtungsprogrammierung/ Effekte	Fünf Beleuchtungsprofile ohne Software erstellbar/11 Effekte und acht Modi (4 × Richtung, 2 × Helligkeit, 2 × Geschwindigkeit) per Taste wählbar	Fünf individuelle Beleuchtungsprofile per Software erstellbar/acht Effekte per Taste wählbar	Keine Beleuchtungsprogrammierung möglich/nur Helligkeit und Atmungseffekt per Taste wählbar	Keine Beleuchtungsprogrammierung in der Software vorhanden, nur zwei Effekte per Taste wählbar
Frei programmierbare Makros	Ja (zeitverzögert, inklusive Speicher)	Nein	Ja (zeitverzögert, Abspielen per Profilwahl mögl.)	Ja (zeitverzögert, 90 der 92 Tasten nutzbar)
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut bis sehr gut
FAZIT	⊕ Beleuchtung: alle Effekte per Taste ⊕ Ergonomie dank Handballenablage ⊕ Ausstattung und Leistung/niedriger Preis	⊕ RGB-Beleuchtungseffekte per Taste ⊕ Lautheit/kurzer Auslösepunkt der Schalter ⊖ Beleuchtungsprofile nur per Software	⊕ Tippgefühl/leise Cherry-MX-Silent-Schalter ⊕ Ergonomie (Handballenablage)/Preis ⊖ Keine Beleuchtungsprogrammierung	⊕ Verhältnis Preis und Ausstattung ⊕ Druckpunkt/Anschlag Kailh-Blue-Schalter ⊖ Keine anwenderfreundliche Software
	Wertung: 1,49	**Wertung: 1,62**	**Wertung: 1,71**	**Wertung: 1,91**

HARDWARE- UND GRAFIKEFFEKTE EINFACH ERKLÄRT

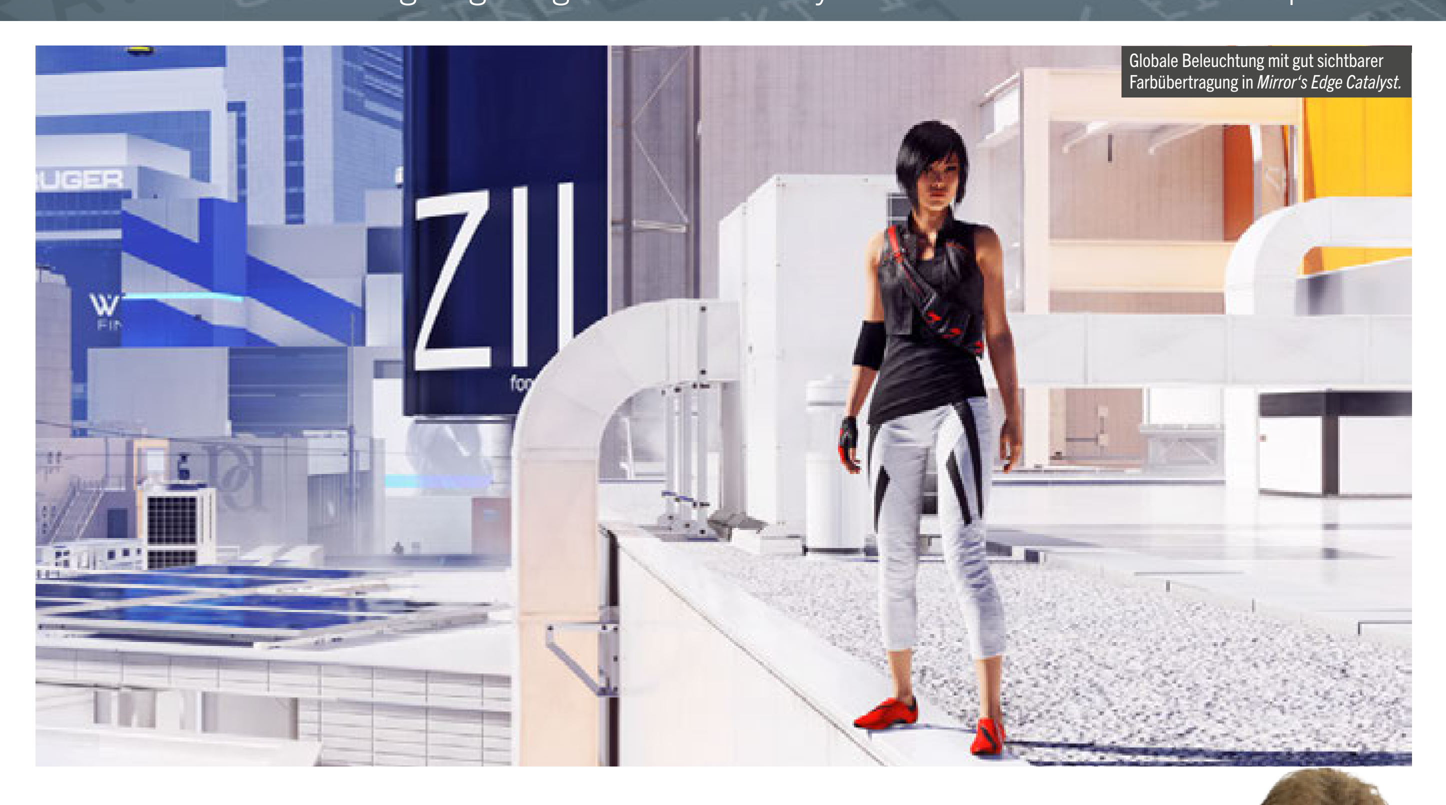
3. TEIL

Wir zeigen euch auf verständliche Art, welche Effekte und Rendering-Techniken in aktuellen Spielen zum Einsatz kommen.

Von: Philipp Reuther

Globale Beleuchtung

Eine Globale Beleuchtung sorgt für glaubhaftes und dynamisches Licht in modernen Spielen.



Globale Beleuchtung mit gut sichtbarer Farbübertragung in *Mirror's Edge Catalyst.*

Die Globale Beleuchtung oder Global Illumination (GI) ist in den letzten Jahren immer wichtiger geworden. Das liegt auch daran, dass sich das Textur- und Rendermodell gewandelt hat und nun physikalische Attribute nutzt, um eintreffendes Licht realistisch anzunehmen (siehe Physically Based Rendering im ersten Teil unserer Artikelreihe). Auch die gestiegene Dynamik insbesondere in Open-World-Titeln mit wechselnden Licht- und Witterungsszenarien setzt aufwendige Lighting-Modelle voraus. Doch was kann man sich eigentlich unter einer „globalen" Beleuchtung vorstellen? Nun, es handelt sich im Grunde um die Kombination aus direktem und indirektem, also reflektiertem, Licht.

Ziel ist die Simulation von folgendem Umstand in der Realität: Ein Lichtstrahl trifft auf eine Fläche. Dort wird ein Teil des direkten Lichts absorbiert, der Rest reflektiert. Dies bestimmt die Helligkeit und Färbung der Oberfläche, wie das menschliche Auge sie wahrnimmt. Der reflektierte Strahl trifft nun indirekt auf weitere Oberflächen, die wiederum einen Teil absorbieren und den Rest reflektieren. Da nur ein bestimmter Teil des Spektrums dort eintrifft, findet neben dem Lichttransfer außerdem eine Farbübertragung statt. In der Realität passiert dies so oft, bis das Licht restlos absorbiert wurde. Die Beleuchtung wirkt auf die gesamte Umgebung daher „global".

Für solch komplexe Berechnungen ist indes die Hardware zu schwach, es muss getrickst werden: Aktuell ist die Globale Beleuchtung eine weitere Raytracing-Annäherung. Die Hauptaufgabe ist die realitätsnahe und „globale" Ausleuchtung komplexer Spieleszenen. Der Effekt ist häufig subtil (weil glaubhaft) und nicht immer einfach aufzuzeigen, da sich die Globale Beleuchtung normalerweise nicht deaktivieren lässt.

PHILIPPS TIPP

Es gibt Dutzende verschiedener Ansätze für den gleichen Effekt. Streng genommen übernimmt eine Globale Beleuchtung auch die Aufgaben von Umgebungsverdeckung oder Reflexionen. Sie simuliert abprallendes Licht (Reflexion) und jene Stellen, an die sie nicht oder nur partiell dringen kann, sind dunkler (Umgebungsverdeckung). Doch ist sie nicht genau und nicht dramatisch genug, um diese Effekte überflüssig zu machen. Außerdem muss mit der Globalen Beleuchtung viel getrickst werden, sonst ist sie viel zu teuer.

SCHNELLE UND ZUMEIST ÜBERZEUGENDE GI IN BATTLEFIELD 1 UND OVERWATCH

Ebenso wie sehr viele aktuelle Titel nutzen sowohl *Battlefield 1* als auch *Overwatch* eine Globale Beleuchtung auf Basis der Middleware Enlighten.

Bereits *Battlefield 3* nutzte eine Globale Beleuchtung via Enlighten-Middleware. Diese Technik kann außerdem in vielen Spielen auf Basis der Unity- oder Unreal Engine 4 beobachtet werden. Enlighten unterstützt eine Echtzeit-Berechnung und wirkt zumeist sehr überzeugend auf das Auge. Die Lichtübergänge sind realistisch weich und auch bei dynamischen Szenen, beispielsweise nach Zerstörung der Umgebung, passt sich das Licht glaubhaft den neuen Umständen an. Die Färbung an der Decke geht indes zu weiten Teilen auf dort platzierte Screen-Space-Reflections zurück; deaktivieren wir sie, entfällt ein Großteil der Färbung (1). Auch eine Umgebungsverdeckung kommt zum Einsatz, obwohl die GI selbst ein wenig verdunkelt, was man beobachten kann, wenn die Ambient Occlusion abschaltet (2). Am auffälligsten ist jedoch der Umstand, dass nur das Level wirklich komplett ausgeleuchtet wird. (Dynamische) Objekte wie der Soldat im Bild nutzen sogenannte Light Probes. Diese unsichtbaren „Sonden" werden im Level verteilt und greifen dort Beleuchtungsinformationen auf. Tritt nun ein Spieler an eine dieser Stellen, sendet die Light Probe diese Informationen an die Figur; diese wiederum nimmt nun die Daten der Beleuchtung an. Diesen Umstand kann man in *Battlefield 1* gut beobachten, der Soldat bei (3) hat noch keine Light Probe im Innenraum getroffen, sondern trägt noch die Beleuchtungsdaten von Draußen, weshalb er sich nur unglaubwürdig in die Szene einfügt.

Bei *Overwatch* lässt sich die Farbübertragung der GI bei (1),(2) und (3) erkennen, bei (4) und (5) seht ihr die Verdunklung durch die Globale Beleuchtung.

Battlefield 1 nutzt eine dynamische Beleuchtung samt mehreren „Abprallern" für die Levelgeometrie sowie Light Probes für die Figuren und Objekte



Sogar das optisch eher schlicht gehaltene und recht statische *Overwatch* nutzt eine Globale Beleuchtung samt Farbübertragungen.



VORBERECHNUNG IN ASSASSIN'S CREED, DYNAMIK IN QUANTUM BREAK

Eine detaillierte, dynamische Globale Beleuchtung ist teuer. Jene von *Quantum Break* ist dynamisch, muss aber grob tricksen, in *Unity* ist die GI vorberechnet.

Assassin's Creed Unity war einer der ersten wirklich beeindruckenden „Next-Gen"-Titel, der erstmals die neue Konsolen-Technik ausschöpfte und außerdem gleich mal reichlich überforderte. Neben PBR kommt zudem eine Globale Beleuchtung zum Einsatz, allerdings ist diese vorberechnet und liegt in großen Datenpaketen auf dem Laufwerk (in *Unity* sind 16,8 von 40,4 GByte die vorgebackene GI). Die Engine tauscht diese Daten bei Bedarf aus, was man durchaus beim Spielen anhand der begrenzten, grob wechselnden und häufig wiederkehrenden Beleuchtungsszenarien bemerken kann. Die GI ist außerdem auf die Levelarchitektur begrenzt, für Figuren kommen wie in *Battlefield 1* oder anderen Titeln Light Probes zum Einsatz. Auch das optisch etwas weniger ambitonierte *Syndicate* setzt auf eine vorberechnete Beleuchtung. In späteren Anvil-Titeln wie beispielsweise *Wildlands* ist dies nicht mehr der Fall – augenscheinlich auch nicht im kommenden *Assassin's Creed*. *Quantum Break* wählt einen anderen Ansatz: Aufgrund der hohen Dymanik der Umgebungen und Beleuchtungsszenarien durch die Zeitmanipulation wünschte sich Remedy einen komplett dynamischen Ansatz für die Globale Beleuchtung. Doch dazu fehlte die Hardware-Power, weshalb das Studio schlussendlich eine Mischung aus klassischer Beleuchtung, volumetrischem Licht sowie Screen-Space-Effekten (z.B. Verdeckung, Reflexionen) und Irradiance Volumes entschied. Letztere funktionieren ein wenig wie Light Probes, sind also virtuelle im Level verteilte „Sonden" und beinhalten Beleuchtungsdaten, die sie an die Umgebung ab-, aber auch untereinander weitergeben.

Die Globale Beleuchtung in *Assassin's Creed Unity* ist vorberechnet.



Die GI in *Quantum Break* ist zu weiten Teilen dynamisch und wirkt auch auf Objekte und Figuren; es muss jedoch recht viel getrickst werden.



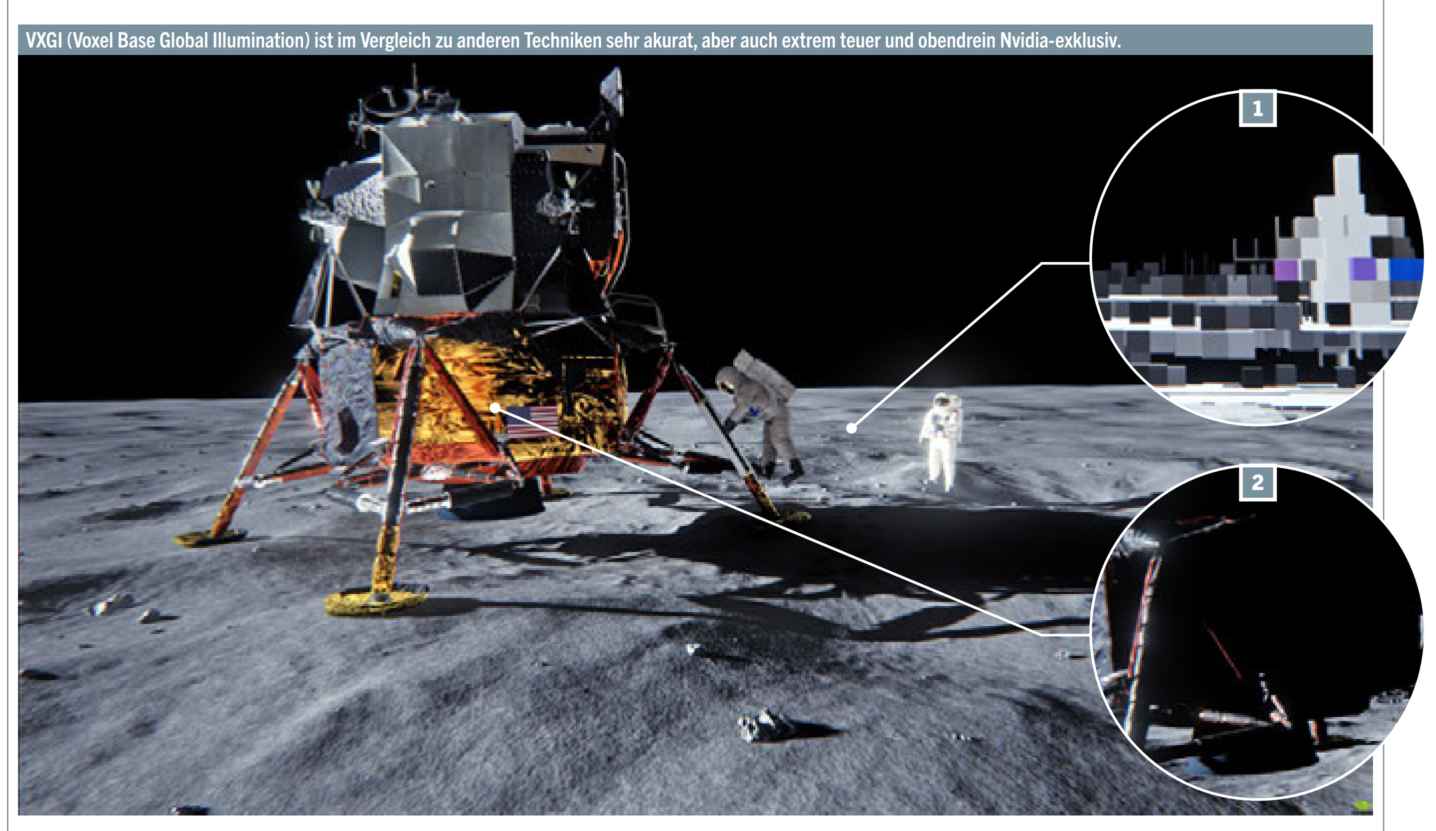
VOXELBASIERTE GLOBALE BELEUCHTUNG

Eine deutliche Verbesserung gegenüber einer vorberechneten, teil- oder halbdynamischen Globalen Beleuchtungen versprechen Voxel-Ansätze.

Bei eine voxelbasierten Globalen Beleuchtung wird die Szene intern in viele kleine (normalerweise unsichtbare) Quader unterteilt. Es entsteht ein grobes, entfernt an *Minecraft* erinnerndes Abbild (1). Dank diesem sind reichlich dreidimensionale Daten vorhanden, dennoch ist die Szene deutlich weniger komplex als das Original. Durch diese Voxel können nun tausende Strahlen geschickt werden. Es hadelt sich also tatsächlich um so etwas wie ein vereinfachtes Raytracing-Verfahren. Eine sehr akurate Voxel-Variante für eine Globale Beleuchtung existiert in Form von Nvidas VXGI – allerdings bislang nur in Techdemos. Denn trotz aller Vereinfachung ist die Technik dermaßen anspruchsvoll, dass selbst eine stark übertaktete GTX 1080 Ti in der hier gezeigten Apollo-11-Demo und schon in Full HD ihre Grenzen aufgezeigt bekommt und deutlich unter 60 Fps einbrechen kann. Wir können jedoch anhand der Demo einmal zeigen, was passiert, wenn eine Globale Beleuchtung deaktiviert wird und keine „künstliche" Lichtquelle aushilft (2).

Crytek's SVOTI ist ein weiterer Vertreter einer Voxel-GI und ist dank einiger Tricks deutlich günstiger. SVOTI nutzt ein Level-of-Detail, die Voxel werden mit zunehmender Entfernung gröber, zudem werden Beleuchtungsdaten über mehrere Frames verrechnet – beides spart Leistung. Trotzdem ist das Ergebnis sehr gut und zumindest auf flotten PCs ist die Technik schon heute nutzbar. Die Farbübertragung (1) basiert zwar auf der Färbung der Texturen, nicht auf der Szene, vieles wirkt relativ großflächig und es sind einige Darstellungsfehler zu beobachten, doch sowohl das Erhellen (1) als auch Verdunkeln (2), (3) ist optisch sehr überzeugend.

VXGI (Voxel Base Global Illumination) ist im Vergleich zu anderen Techniken sehr akurat, aber auch extrem teuer und obendrein Nvidia-exklusiv.



Dank SVOTI (Sparse Voxel Total Illumination) wirkt das hier abgebildete Kingdom Come Deliverance optisch sehr glaubwürdig – zudem ist SVOTI verhältnismäßig günstig.



Im nächsten Heft

300 Ausgaben PC Games



Vorhang auf für das erste von zwei Jubiläen in diesem für PC Games so besonderen Jahr 2017! Zur 300. Ausgabe verwöhnen wir euch mit einem riesigen Vollversionspaket, bestehend aus drei echten Top-Vollversionen. Dazu gibt's wie gewohnt aktuelle und exklusive Vorschauberichte, ausführliche Tests und lesenswerte Specials.

❑ Vorab-Test

Sudden Strike 4 | Ein echtes Schmankerl für Fans komplexer Echtzeitstrategie?



❑ Test

Aven Colony | Endlich ernsthafte Konkurrenz für *Anno* in Sachen Aufbaustrategie.



❑ Weitere Themen*

Battletech | XCOM 2: War of the Chosen | Special: Wie historisch akkurat sind eigentlich Assassin's Creed und Co.? | The Inner World: Der letzte Windmönch | Dungeons 3 | Anthem | Pillars of the Earth

PC Games 08/17 erscheint am 26. Juli!

Vorab-Infos ab 22. Juli auf www.pcgames.de!

DREI VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

EDNA BRICHT AUS, HARVEYS NEUE AUGEN & PIXEL HEROES



Wir feiern unser 300-Ausgaben-Jubiläum mit mindestens drei absoluten Top-Vollversionen, die Spielspaß für mehrere Dutzend Stunden bieten!

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteur Print/Online	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online	David Bergmann
Leitender Redakteur Print	Sascha Lohmüller
Redaktion	Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Michael Cherdchupan, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Emily Schumann, Raffael Vötter, Stefan Weiss
Redaktion Hardware	Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © Ubisoft
Video Unit	Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Uwe Hönig
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Head of Digital Sales Jens-Ole Quiel	Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Head of B2B Sales Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de
Anzeigenberatung Print Alto Mair	Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt	Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de
Anzeigenberatung Online	Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY 4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

SPECIAL

Seite 116

STORY-TELLING IN SPIELEN: DIE WERKZEUGE DER AUTOREN



Die Feder ist mächtiger als das Schwert? Es kommt darauf an, wer diese Feder führt – und welche Techniken er kennt, um euer Herz zu treffen. Es geht um die Drehbuchschreiber, die unbesungenen Helden großartiger Unterhaltung. Ihnen widmen wir dieses Special.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 122

RX 500 VS. GTX 1060: MARKTÜBERSICHT MIT 12 GRAFIKKARTEN

Schlagabtausch in der Mittelklasse: Wir testen zwölf brandneue Grafikkarten bis 350 Euro und geben außerdem hilfreiche Aufrüsttipps. Wir klären, welche aktuellen Mittelklasse-Grafikkarten ihr Geld wert sind, denn mit Erscheinen der RX-500-Serie von AMD und Nvidias GTX 1060-9Gbps hat die Modellvielfalt stark zugenommen.



Die Werkzeuge der Autoren

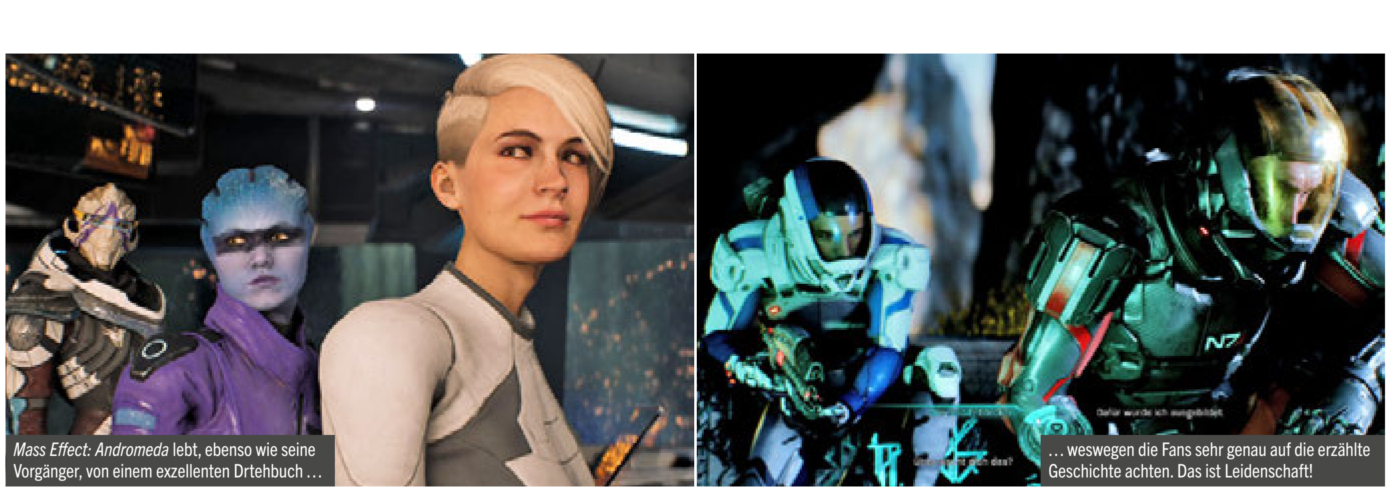
Von: Benjamin Kegel

Die Feder ist mächtiger als das Schwert? Das kommt darauf an, wer diese Feder führt – und welche Techniken er kennt, um euer Herz zu treffen.

Egal ob in Kinofilmen, Fernsehserien oder Videospielen: Drehbuchschreiber sind die unbesungenen Helden großartiger Unterhaltung. Ihre Arbeit hat nichts Greifbares, das ihnen zu offensichtlicher Berühmtheit verhelfen könnte. Drehbuchschreiber halten nur selten ihre Gesichter in die Kameras – aber viele Schauspieler verdanken ihre Oscars den Worten ihrer Hollywood-Kollegen. Drehbuchschreiber haben keine Möglichkeit, ihren Worten visuelle Form zu verleihen, aber Masken- und Bühnenbildner gestalten basierend auf ihren schriftlichen Vorlagen deren Welten und Charaktere. Auch können Drehbuchschreiber keinen eurer Sinne direkt ansprechen, erleben aber genau wie ihr, wie Komponisten ihre Texte in Musik übersetzen und Orchester ihnen Leben einhauchen. Hervorragende Drehbuchschreiber sind der Unterschied zwischen einem seit Jahren gefeierten Ende von *Breaking Bad* und einem schwierigen Finale von *Mass Effect 3*. Wir möchten euch in diesem Feature einige der wichtigsten schriftstellerischen Werkzeuge vorstellen, die Autoren von Büchern, Filmen und natürlich Videospielen zur Verfügung stehen, um einen ganz bestimmten Effekt bei ihrem Publikum zu erzeugen. Einige dieser Werkzeuge kennt ihr wahrscheinlich – die Begriffe „Deus Ex Machina" oder „Cliffhanger" zum Beispiel. Mit anderen seit ihr sicher schon einmal in Berührung gekommen, ohne sie als Storytelling-Werkzeuge zu erkennen – eine Erzählung „In Medias Res" (ein Start mitten in der Handlung) oder ein „Exposition Dump" wären hier gute Referenzen. Von wieder anderen habt ihr wahrscheinlich noch nie etwas gehört – Dinge wie „MacGuffins" oder „Eukatastrophe" kennt man nur als sehr erfahrener Buch- oder Filmfan. Am Ende unseres Features wisst ihr über all diese feinen Tricks der schreibenden Zunft Bescheid!

Spoiler, Spoiler everywhere …

Bevor wir loslegen, ist eines ganz wichtig: Wir haben uns lange überlegt, wie wir dieses Special am besten aufziehen – und uns schließlich für die inhaltlich spannendste, aber auch brutalste Variante entschie-



Mass Effect: Andromeda lebt, ebenso wie seine Vorgänger, von einem exzellenten Drtehbuch …

… weswegen die Fans sehr genau auf die erzählte Geschichte achten. Das ist Leidenschaft!

den. Will heißen: Wir zeigen euch auf den nächsten Seiten einige ikonische Anwendungen der angesprochenen Autorenwerkzeuge – und zwar an konkreten Beispielen aus Games, Filmen und Serien. Zum Schluss wagen wir uns mit all den Erfahrungen unserer eigenen schriftstellerischen Talente sogar an ein paar spektakuläre Vorhersagen für die siebte Staffel von *Game of Thrones*! Kurzum: Dieses Feature ist wahrscheinlich eine der größten Spoilerbomben in der Geschichte unserer Magazine. Deswegen lassen wir euch aber nicht ins offene Messer laufen. In jedem relevanten Absatz und Kasten warnen wir euch vor brisanten Inhalten, zu denen ihr potentiell unerwünschte Informationen erhalten könntet. Wir versuchen, für dieses Feature außerdem auf Klassiker zurückzugreifen, die bereits ein paar Jährchen auf dem Buckel haben. Das sollte die Gefahr zusätzlich ein wenig eindämmen und gleichzeitig für einen höheren Bekanntheitsgrad unserer Beispiele sorgen.

DRAMA, BABY, DRAMA!

Über viele Jahre hinweg haben Schriftsteller versucht, die perfekte „Formel" für eine gute Geschichte zu finden. Einer dieser Autoren war der deutsche Drehbuch- und Romanschreiber Gustav Freytag. Von ihm stammt die Erzählstruktur in fünf Akten, die wir für euch als Grafik in diesem Kasten abgebildet haben. Schauen wir uns diese Freytag-Kurve doch einmal aus der Sicht der *Mass Effect*-Serie an.

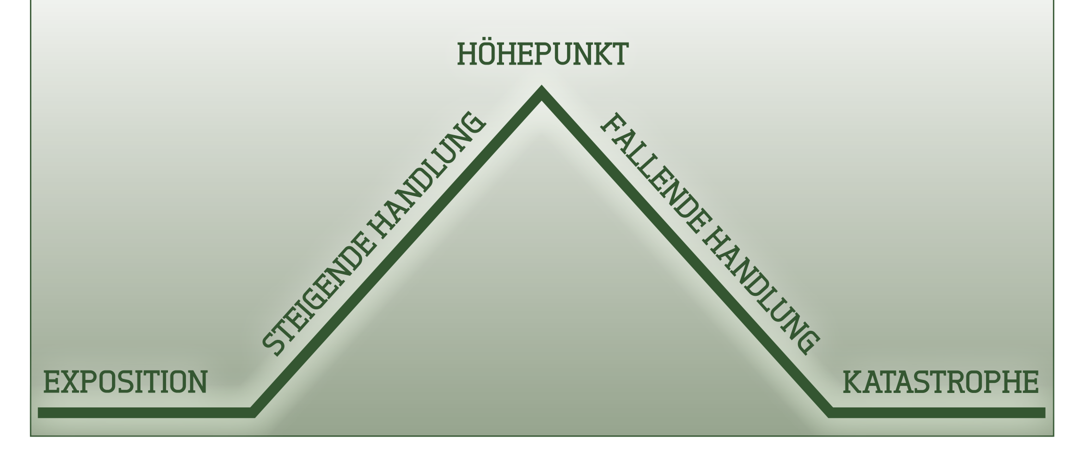
Exposition
Zu Beginn lernen wir Commander Shepard und seine Funktion kennen. Er ist ein wichtiger Vertreter der menschlichen Spezies. Wir erfahren mehr zu seiner Welt, seiner Geschichte und einer latenten Bedrohung, die all das gefährdet.

Steigende Handlung
Dies umfasst *Mass Effect 1*, *2* und den Großteil von Teil *3*. Wir lernen weitere Charaktere kennen, die Anzahl unserer Werkzeuge und unser Einflussbereich vergrößern sich. Die Gefahren summieren sich und benötigen Intervention. Dies ist der wichtigste und umfangreichste Teil der Dramakurve.

Höhepunkt
Der Moment maximaler Spannung und Handlungsintensität. Held und Gefahr prallen im direkten Konflikt aufeinander. Häufig wird der Höhepunkt durch einen Wechsel von Glück zu Unglück oder umgekehrt für den Helden gekennzeichnet. Genau deswegen spielt der Höhepunkt von *Mass Effect 3* etwa zur Zeit der Mission auf Thessia.

Fallende Handlung
Der Konflikt zwischen Protagonist und Antagonist entfaltet sich. In *Mass Effect* umfasst das die Zeit zwischen dem Kampf auf der Erde bis zu eurer letzten Entscheidung nach der Begegnung mit dem Catalyst.

Katastrophe
Klingt schlimm, beschreibt dramaturgisch aber lediglich das finale Auflösen des Konflikts – bei *Mass Effect* ist das die Endsequenz. J. R. R. Tolkien prägte einst den Begriff „Eukatastrophe" – ein fast überzogen optimistisches Ende einer Erzählung. Das Ergebnis waren seine Deus-Ex-Machina-Adler.



Nichts wissen ist Macht

Fangen wir unsere Exkursion am besten dort an, wo auch Videospiele gerne loslegen: dem Start! Was haben in der Beziehung *Final Fantasy 6*, *Dead Space 2* und *Amnesia: The Dark Descent* gemeinsam? Sie alle beginnen ihre Storyline mit einem Protagonisten, der an Gedächtnisverlust leidet. In *Final Fantasy 6* schlüpft ihr in die Haut von Terra, einer jungen Magierin, die offensichtlich nicht ganz freiwillig in ein Dorf einmarschiert, aber zunächst trotzdem tut, was ihr befohlen wird, da sie nicht Herr ihrer eigenen Sinne ist. Tatsächlich ist die *Final Fantasy*-Serie gespickt mit Figuren, die an Amnesie leiden. Deses Motiv zieht sich wie ein roter Faden durch einige der wichtigsten Teile der Reihe. In *Dead Space 2* übernehmt ihr zum zweiten Mal in der Action-Horror-Serie die Kontrolle über den Hauptprotagonisten Isaac Clarke. Als er zu Beginn des (übrigens nach wie vor brillanten) zweiten Teils der Reihe aus einer misslichen Lage befreit wird und sich abermals auf die Jagd nach einem entsetzlichen Alien-Artefakt macht, hat Isaac zwar noch alle Erinnerungen an sein Leben vor zwei Jahren, die letzten 24 Monate sind jedoch komplett aus seinem Gedächtnis gelöscht. Bis zum Ende des Spiels kämpft Mister Clarke dann nicht nur gegen garstige Aliens, sondern auch darum, sein dementes Hirn wieder einigermaßen zu reparieren. Nur so kann es ihm am Ende gelingen, seinen größten Feind zu vernichten. Das puristische Horror-Adventure *Amnesia: The Dark Descent* kündigt den Gedächtnisverlust seines Helden bereits im Spieltitel an. Außergewöhnlich ist hier vor allem die Präsentation dieses erzählerischen Kniffes: Anders als die meisten

> „Goddamn, I trusted you! Fuck you! And fuck your Marker!"
>
> Isaac Clarke, dezent verärgert, *Dead Space 2*

HECHTSPRUNG ÜBER EINEN HAIFISCH

Wenn man „jemanden zu den Fischen schickt", ist das üblicherweise ein Zeichen für einen bald bevorstehenden Exitus. Das trifft so auch auf die allermeisten Drehbücher zu.

„Jumping the Shark": Zu dem Begriff gibt es keine deutsche Übrsetzung, trotzdem ist er in allen Medienformen einer der bekanntesten – und gefürchtesten – Zustände, die eine TV-Sitcom oder auch ein Videospiel-Script erreichen kann. Benannt ist „Jumping the Shark" nach einer Szene aus der Kultserie *Happy Days* aus den 70er- und 80er-Jahren. Um gegen die sinkenden Einschaltquoten zu kämpfen, ließen die Drehbuchschreiber den *Happy Days*-Superstar Fonzie auf Wasserskiern über einen Haifisch springen. Seitdem beschreibt „Jumping the Shark" den verzweifelten Versuch, Publikumsinteresse für etwas neu zu entfachen, das seine besten Zeiten längst hinter sich hat. Meist wirft man dabei die Integrität der Charaktere oder gleich der ganzen Rahmenhandlung über Bord, was den Inhalt killt.



Von *GTA* brutal überholt, suchte die *Saints Row*-Serie ihr Heil in der Effekthascherei sowie einem herrlich überzogenen Humor – und gewann neue Fans! Unsere Meinung? Liegt an den Raptoren!

RUSSISCHE THEORIE, OHNE GEWEHR

Sieht nach einem Schluck Wasser aus, offenbart sich aber als Zaubertrank …

Nein, „Chekov's Gun" hat nichts mit dem Phaser in den Händen von Pavel Chekov aus *Star Trek* zu tun. Der Begriff wurde von dem russischen Autor Anton Chekov Ende des 19. Jahrhunderts geprägt und meint einen Gegenstand, der früh im Verlauf der Handlung präsentiert wird und in der erzählten Geschichte eine wichtige Funktion hat, die Tragweite dieser Funktion für das Publikum aber zunächst nicht sichtbar ist. Ein Paradebeispiel aus dem Gaming-Sektor ist der Codex aus *Dead Space 3*. Dieser wird bereits im Prolog mehr als nur einmal überdeutlich in die Kamera gehalten und spielt dort eine zentrale Rolle, seine wahre Bedeutung erfährt der Spieler aber erst nach knapp zwei Dritteln der Handlung.



Selbst der Prolog-Protagonist hat keine Ahnung, was das eigentlich für ein Ding ist, dass er da gerade entdeckt hat.

Das Ende von *Dead Space 2* ist ein unheimlich intensives „False Finish". Probiert es selbst aus.

Vertreter der Marke „Protagonisten ohne Erinnerungen" hat sich euer Alter Ego in *The Dark Descent* nämlich für das freiwillige Abschalten seines Hirns entschieden und sein Gedächtnis sogar eigenhändig getilgt. Nur so sieht sich der Held imstande, einen Feind zu bezwingen, der ansonsten zu viel Kontrolle über die Handlungen des Protagonisten hätte. Der Held schickt sein von Amnesie befallenes Selbst sogar höchstpersönlich auf die Reise, indem er ihm seine Mission in Form eines Tagebuchs mitteilt. Eine interessante Beobachtung dabei: Je interaktiver ein Medium ist, desto verbreiteter sind Helden mit Gedächtnisverlust. Das liegt daran, dass sich der Konsument des Mediums – der Leser des Buches, der Zuschauer des Films oder der Videospieler – möglichst in die Rolle des Protagonisten hineinversetzen soll. Je interaktiver ein Medium ist, desto eher identifizieren wir uns mit dem Helden, weil wir ja letztendlich seine Handlungen ausführen. Videospiele als interaktivste Medienformate nutzen daher gerne Amnesie, um dem Spieler ein „Clean Slate" an die Hand zu geben, also einen komplett unbeschriebenen Helden, der ohne Verwicklungen aus seiner Vergangenheit bei uns auf dem Bildschirm landet.

Starter-Kit für Storylines

Bei dem Helden ohne Gedächtnis handelt es sich um eine gerade im Videospielsektor sehr beliebte Form des sogenannten „Plot Device". Darunter versteht ein Autor alle Werkzeuge, die eine Handlung bedingen und vorantreiben. Das beste Beispiel aus der Literatur ist wahrscheinlich der Ring aus dem *Herrn der Ringe*. Das Artefakt ist sowohl der Grund für die Reise der Helden als auch die treibende Kraft, um die erzählte Geschichte in Gang zu halten und die Charaktere im Laufe der Zeit zu formen. In den *Indiana Jones*-Filmen jagen die Protagonisten meist einem Schatz hinterher. In *Breaking Bad* ist es ganz einfach sehr viel Geld. Selbst die Macht aus der *Star Wars*-Reihe ist letztendlich nur ein Plot Device. Die Existenz der Charaktere hängt ebenso von ihr ab wie die doch recht erfolgreich erzählte Geschichte.

> „Ich bin beinahe versucht, ihn dir zu überlassen …"
>
> Smaug, kurz vor Herausgabe eines Plot -Devices

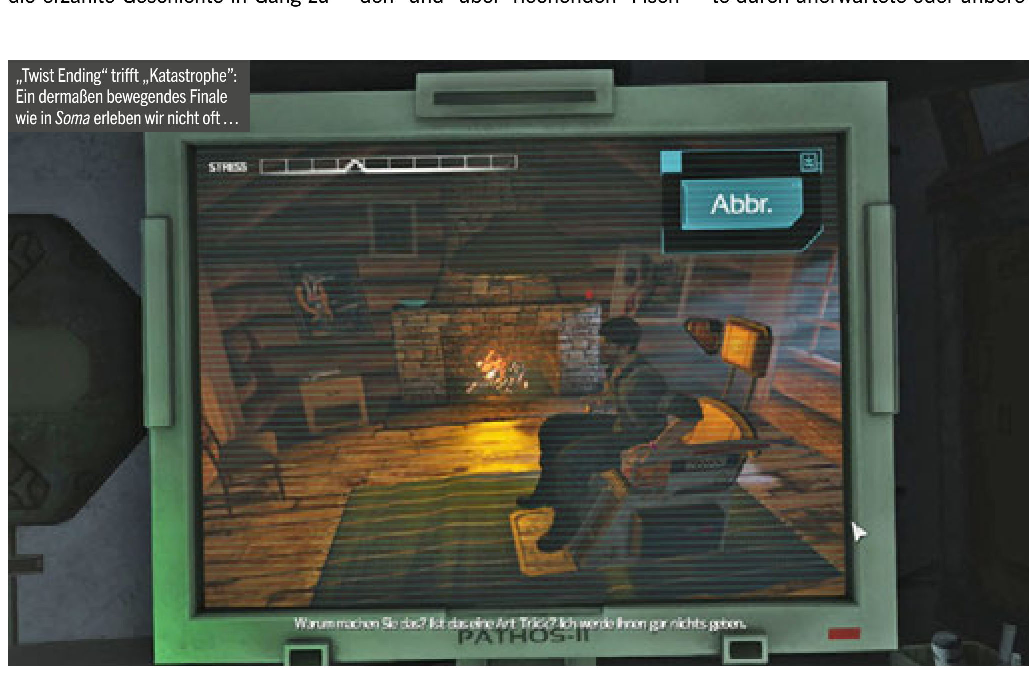


Traut niemals einem Fisch

Es gibt zahlreiche weitere schriftstellerische Werkzeuge, die mit dem Plot Device verwandt sind oder diesen ergänzen. Eines der spannendsten Tools dafür ist der sogenannte „Red Herring". Der ist nach einem markant aussehenden und übel riechenden Fisch benannt. Die primäre Aufgabe des Red Herrings ist es, den Zuschauer von wichtigen Storyline-Elementen abzulenken und in die Irre zu führen. Diesen wertvollen Dienst darf man nicht unterschätzen, schließlich ist ein roter Faden ein wichtiger Teil einer toll erzählten Geschichte. Hier sind die Charaktere glaubhaft, die Handlungsstränge nachvollziehbar und die Welt logisch und stimmig. Das bedeutet aber auch, dass findige Leser, Zuschauer oder Spieler schnell Rückschlüsse auf zukünftige Ereignisse ziehen können. Das will der Autor natürlich vermeiden! Schließlich lebt eine gute Geschichte von ihrer Spannung und Unberechenbarkeit. Die oft cleveren, neugierigen Medienkonsumenten geschickt auf falsche Fährten zu locken, ist deswegen ein äußerst wichtiger Kniff eines kompetenten Schriftstellers.

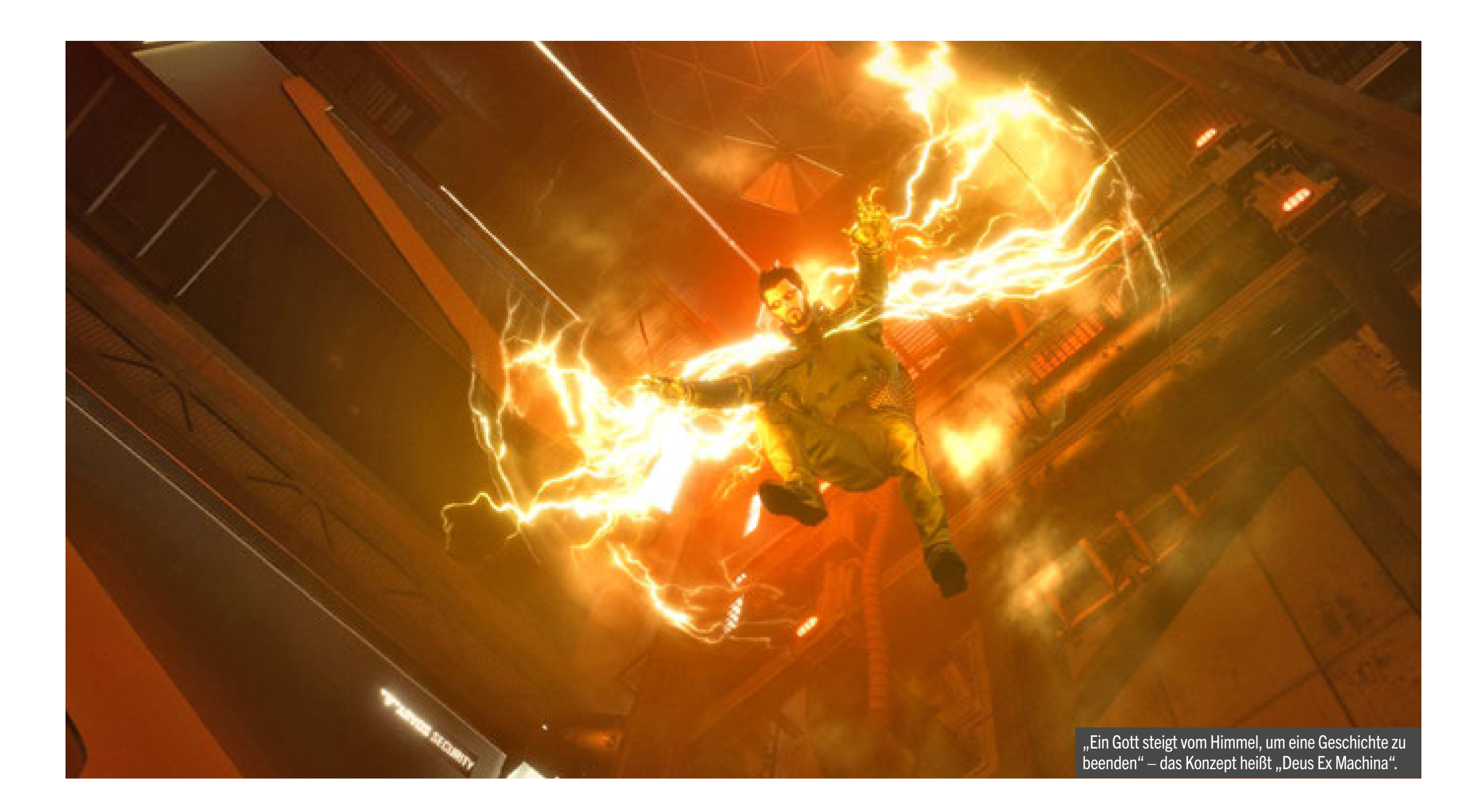
Tarnen, tricksen, täuschen

Überhaupt gehören die wichtigsten Erzählwerkzeuge eines Schreibers zu der Kategorie, die die Spannung bei einer umfangreichen Geschichte durch unerwartete oder unbere-





„Twist Ending" trifft „Katastrophe": Ein dermaßen bewegendes Finale wie in *Soma* erleben wir nicht oft …


„Ein Gott steigt vom Himmel, um eine Geschichte zu beenden" – das Konzept heißt „Deus Ex Machina".

chenbare Elemente aufrecht erhalten. Eine etwas krude Variante des Red Herrings ist zum Beispiel das „MacGuffin". Dieser einst von Kultregisseur Alfred Hitchcock so getaufte Gegenstand beschreibt eine Form von Plot Device, die zunächst wichtig erscheint, sich dann aber im Lauf der Storyline als nutzloses Objekt herausstellt. Ein „MacGuffin" dient lediglich als Initiator der Geschichte. Es ist ein Katalysator, der Charaktere zusammenbringt oder eine Handlung bedingt. Gute Beispiele dafür wären etwa der (zunächst) offensichtliche Feind aus einem der *Iron Man*-Filme, der Zaubertrank, der sich am Ende nur als Quellwasser herausstellt, um den Helden seine eigene innere Stärke erkennen zu lassen, oder ein Aktenkoffer in einem Agententhriller, dessen Kofferinhalt wir nie zu Gesicht bekommen, der aber als Aufhänger für den Start der Geschichte dient. Quasi das genaue Gegenteil des MacGuffins ist „Checkov's Gun", benannt nach einem russischen Dramatiker namens Anton Chekov. Der sagte einmal: „Eine Waffe sollte nur dann gezeigt werden, wenn sie irgendwann in der Geschichte auch losgeht." Gemeint sind damit in modernen Drehbüchern alle Gegenstände, die auf den ersten Blick nicht sonderlich wichtig erscheinen, sich im Laufe der Handlung jedoch als Schlüsselobjekte offenbaren. Ein tolles Beispiel dafür ist Son Gokus Mönchsstab in *Dragon Ball*! Noch mehr Beispiele für all diese und noch weitere erzählerische Kniffe haben wir für euch in unsere Kästen ausgelagert. Dadurch könnt ihr individuell entscheiden, ob und wo ihr Spoiler riskieren möchtet, um noch mehr zu den smarten Textertools zu erfahren. Achtet auf die spoilerfreien Screenshots.

Was nützt all dieses Wissen?

Spannendes Thema, diese schriftstellerischen Werkzeuge! Vor allem wenn man bedenkt, dass die Konsumenten der Spiele, Bücher und Filme von all diesen raffinierten Kniffen im Idealfall gar nichts merken. Was macht man nun mit dem eben erworbenen Hintergrundwissen? Nun, man könnte sich zum Bespiel an einige gewagte Vorhersagen zu einer fantastisch geschriebenen Kulthit-Fernsehserie machen! In unserem Fall zu *Game of Thrones*. Die TV-Show steht zum Redaktionsschluss unseres Features kurz vor dem Start ihrer höchstwahrscheinlich äußerst genialen siebten Staffel. Die legendäre Fernsehserie besitzt nicht nur exzellente Autoren, sondern auch extrem kohärent geschriebene Drehbücher. Fast jede Szene in *Game of Thrones* hat eine Bedeutung, Filler finden nur ganz selten den Weg auf den Bildschirm.

GLAUBT IHM KEIN WORT!

Kann man sich denn auf niemanden mehr verlassen!?

Ein weiterer spannender Kunstgriff in Büchern, Filmen und Videospielen gleichermaßen ist der Einsatz eines „Unreliable Narrator", zu Deutsch: „Unzuverlässiger Erzähler". Dabei handelt es sich im Idealfall um einen Protagonisten, dessen präsentierten Erlebnissen man als Rezipient keinen Glauben schenken darf – entweder weil der Protagonist selbst an Halluzinationen leidet oder weil er sich selbst – und damit auch den ihn begleitenden Zuschauer – bewusst belügt. Cloud Strife aus *Final Fantasy 7* ist zum Beispiel ein solcher Kandidat. Überhaupt sind Videospiele aufgrund ihres Interaktivität eine hervorragende Basis für diesen (nicht ganz einfachen) erzählerischen Kniff.


Spec Ops: The Line liefert die vielleicht brillanteste Darbietung eines Unreliable Narrators in der Videospielgeschichte. Ein echter Gehimtipp!

Leidet Heather in *Silent Hill 3* unter Wahnvorstellungen? Eine kurze Unterhaltung mit einem NPC gegen Spielende legt das nahe.


Helden haben oft „Plot Armor", sie dürfen nicht sterben. Darum erzeugen „Death Traps" Spannung.

Außerdem nutzt *Game of Thrones* die von uns genannten Autorenwerkzeuge ausgesprochen gerne, vor allem in die „Epische Vorausdeutung" sind die Fantasy-Autoren bei HBO ganz vernarrt – und liefern uns damit den wichtigsten Indizien für unsere folgenden Thesen.

Spoiler: *Game of Thrones* Staffel 7
Ernsthaft: Riesige, fette Spoilerwarnung zu *Game of Thrones* mit einem Mega-Plot-Twist in Staffel 7! Letzte Chance … vorbei! Unsere Vermutung: Tyrion Lannister ist ein Targaryan. Um genau zu sein: der Sohn von König Aerys II – und damit Daenerys Targaryans Halbbruder. Wie kommen wir zu dieser Theorie? Hauptsächlich sind dafür vier Erzählmechanismen verantwortlich. Erstens: Der Streit mit Tyrions angeblichem Vater Tywin macht den Eindruck eines klassischen Red Herrings. Mehr noch: Tywins wiederholten, im Zorn gemachten Aussagen, Tyrion sei nicht sein Sohn, können auf zweierlei Art interpretiert werden: vielleicht wollte er Tyrion lediglich beleidigen, es könnte aber auch sein, dass seine Kommentare ernst gemeint waren. Schaut euch die Staffeln mit diesem Wissen im Hinterkopf noch einmal an. Ihr werdet merken, dass Tywins Worte viel mehr Gewicht haben, als es zunächst scheint – vor allem seine letzten Worte auf dem Klo.

> „… manche Männer sterben auf der Toilette sitzend."
>
> Tywin Lannister, *Game of Thrones*

Drachen machen Sachen
Zweitens: die Tatsache, dass die Show Daenerys und Tyrion in eine gemeinsame Plotline gepackt hat. Natürlich wurde diese Entscheidung gut innerhalb der Welt erklärt, trotzdem dürfte der wichtigste Grund für dieses Treffen sein, dass ein Plot Twist wie die Erkenntnis, dass Tyrion zur Targaryen-Familie gehört, nur in einem passenden Kontext wirken kann. Will heißen: Die Offenbarung funktioniert am besten, wenn sich Tyrion an der Seite seiner unvermuteten Halbschwester und ihrer feuerspeienden Kinder befindet. Denn dort kann der Plot Twist am meisten Wirkung entfalten.

Das bringt uns zu Punkt drei: Tyrions Begegnung mit den beiden Drachen Viserion und Rhaegal. Als Tyrion die beiden monströsen Echsen von ihren Ketten befreite, hatte er mit den zwei Drachen eine echte Unterhaltung. Schaut euch die Szene noch einmal an: Die Lindwürmer „lachen" über Tyrions Witz zu Beginn ihrer Konversation, schenken ihm ein fast schon beruhigendes Grummeln, als der kleine Mann einen Monolog über schwere Erlebnisse aus seiner Kindheit hält und, oh ja, die zwei Drachen verwandeln Tyrion am Ende ihrer Befreiung nicht in einen verkohlten Mini-Kebab. Kurzum: Die beiden Drachen zeigen zu Tyrion eine persönliche Bindung, die sie sonst nur mit Daenerys pflegen.

WAS IST ROT UND STINKT NACH FISCH?

Nein, nicht Werder Bremen, nachdem man die Farben in Photoshop umgekehrt hat! Uns geht es eher um Tricks und Täuschung in einem guten Script.

Meist handelt es sich bei „Red Herrings" um einen Gegenstand oder ein erzählerisches Detail. Schaut euch nach der sechsten Staffel von *Game of Thrones* mit dem Wissen um Jon noch einmal die erste Staffel an. Videospiele eröffnen eine weitere, einzigartige Variante des Red Herrings: das interaktive Erlebnis. Eines der besten Beispiele dafür ist die Präsentation der Handlung bei Samus' Landung auf dem Planeten Zebes in *Super Metroid*. Das Gameplay und die optische Aufmachung sind hier zu Beginn bewusst im Stil der toten, zurückgelassenen Welt aus *Meroid 1* gehalten. Das wiegt den Spieler zunächst in trügerischer Sicherheit darüber, dass auf Zebes keine neue Gefahr besteht, nur um dann die Illusionen des Spielers zunichte zu machen und ihn brutal mitten in die Action zu stürzen!


Während des Finales packt *Super Metroid* erneut einen atmosphärischen Red Herring aus, der dem Beginn des Spiels ähnelt:. Der Kampf gegen Mother Brain läuft wie in *Metroid 1* – aber dann …


Das grobe Abladen etlicher Storyline-Informationen zu Spielbeginn nennt sich „Exposition Dump".

HOL MIR MAL 'NE FLASCHE BIER!

Jeder Gegenstand in einem Spiel hat eine Funktion? Falsch!

Quasi das exakte Gegenteil von „Chekov's Gun" ist das „MacGuffin" – es beschreibt einen Gegenstand in der Handlung, dem eine wichtige Funktion innezuwohnen scheint, der aber letztendlich keine Rolle spielt. In Videospielen gibt es einige exzellente Beispiele für diese Objekte: nahezu alle Gegenstände, die ein NPC von euch zur Erfüllung einer Fetch Quest haben möchte! Oh, der Kollege dort bietet uns 5.000 Erfahrungspunkte und 500 Goldstücke im Tausch gegen zehn Wolfsaugen? Ja, was macht der gute Mann denn mit den Wolfsaugen? Was für eine Bedeutung haben sie? Erfüllen die Dinger irgendeine Funktion? Schaut sich den Kram wenigstens irgendwer im Inventar an? „Frag nicht, schaff sie einfach her!"



World of Warcraft ist natürlich der bekannteste Vertreter der Fetch Quest, 99 % aller anderen MMORPGs sind hier aber ebenso schuldig im Sinne der Anklage.

Zwischen den Zeilen lesen

Am wichtigsten erscheint uns aber der vierte Hinweis: Während Tyrions Reise zu Daenerys werden er und sein damaliger Wegbegleiter Varys zufällig Zeugen eines Menschenauflaufs. Eine Rote Priesterin steht erhoben auf einem Steg und predigt den Anwesenden von Daenerys als göttliche Befreierin, die vom Herrn des Lichts gesandt wurde, um sie alle zu retten. In diesem Moment dreht sich Tyrion zu Varys um und sagt zu ihm: „Wir treffen den Retter! Das hättest du mir sagen sollen, wer trifft nicht gerne den Retter?" Exakt in diesem Moment verfällt die Priestrin in Schweigen und dreht sich langsam zu Tyrion um. Für einen kurzen Augenblick start sie ihm verblüfft in sein Gesicht, ohne ein einziges Wort zu verlieren. Die Musik wird kurz lauter, dann dreht sich Tyrion zu Varys um und schlägt vor, sich nach einem Bordell umzuschauen. Hier endet die Szene. Wir wissen zu diesem Zeitpunkt bereits, dass die Roten Priesterinnen und die Abkömmlinge der Familie Targaryen auf irgendeine Weise miteinander verbunden sind. Offenbar hat die Predigerin in diesem Moment eine ähnliche Verbindung zu Tyrion gespürt – eben aufgrund seiner wahren Herkunft. Auf einen unbedarften Zuschauer wirkt das Ganze eigentlich nur bedrohlich und glasklar auf Daenerys gemünzt, doch wer die Hintergründe versteht, kann diese geniale doppeldeutige Schlüsselszene auf Tyrion beziehen. Wie gesagt: *Game of Thrones* liebt solche epischen Vorausdeutungen. Wer das überprüfen will, sollte sich noch einmal Sean Beans überragende Schauspielleistung während der gesamten ersten Staffel ansehen, und zwar wohlwissend, wer wirklich Jon Schnees Vater ist. Dieses Rätsel, dieses hervorragend erzählte Verwirrspiel um Jons Familienstammbaum, ist übrigens auch ein Paradebeispiel für einen exzellent eingesetzten Red Herring.

Spoilerende: Game of Thrones

Zum Abschluss unseres Features möchten wir euch mit folgenden Worten verabschieden: Schreiben ist schwer und in vielen Fällen auch eine undankbare Aufgabe. Ihr könnt wahrscheinlich aus dem Stand ein Dutzend berühmter Schauspieler aufzählen, wahrscheinlich ebenso viele geniale Videospielentwickler und vielleicht sogar Regisseure oder bekannte Voice Actor. Aber wie viele Hollywood-Drehbuchschreiber kennt ihr? Habt ihr den Namen von mehr als einem oder zwei Autoren für Rollenspiele oder tolle Adventures im Kopf? Wahrscheinlich nicht. Denn Berühmt wird man als Autor nur, wenn man sich mit keiner anderen Person den Platz im Scheinwerferlicht teilen muss. Wer als Schriftsteller also bekannt werden möchte, muss seine Texte in Buchform publizieren, also zu einem Romanautor wie Stephen King, J. R. R. Tolkien oder Joanne K. Rowling werden. Das ist aber auch nicht schlimm! Wir möchten euch nur bitten, ab und zu daran zu denken, dass hinter jedem fantastischen Film, jeder spektakulären Serie und jedem famosen Videospiel die leidenschaftlich formulierten Zeilen eines Wortkünstlers und Werkzeugmeisters stecken, von dem man sonst nicht viel mitbekommt. ❑

BILDNACHWEIS

DER *MASS EFFECT*-EFFEKT

Hat Tali'Zorah etwas zu verbergen?

Erinnert ihr euch noch an die Mission in *Mass Effect 2*, in der ihr Tali auf dem Planeten Haestrom vor einer Geth-Belagerung gerettet habt? Erinnert ihr euch außerdem auch noch an Talis Erklärung zu der irregulären Aktivität der Sonne im Dholen-System, weswegen sie überhaupt auf Haestrom war? Die Sonne, von der wir davor und danach nie wieder irgendetwas gehört haben? Angeblich war sie als Schlüsselelement einer alternativen *Mass Effect*-Storyline gedacht und am Ende nur noch ein Überbleibsel im neuen Drehbuch. In der anderen Storyline sollten die Reaper als unsterbliche Maschinenwesen Jagd auf organische Lebensformen machen, weil deren Einsatz biotischer Kräfte den Verfall des Universums beschleunigte – für Roboter mit unbegrenzter Lebenserwartung wäre das natürlich ein Problem. Wie gesagt: alles nur Gerüchte …

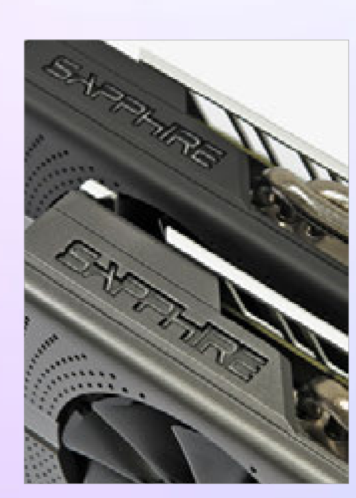

Angeblich soll die Mission auf Haestrom in *Mass Effect 2* ein Schlüsselmoment in einem alternativen *Mass Effect*-Drehbuch sein.

Angepisste Fans in 3 … 2 … 1 … Die *Mass Effect*-Serie ist ein Beispiel dafür, wie ein am Ende holpriges Script einer Geschichte schadet.

RX 500 vs. GTX 1060

Schlagabtausch in der Mittelklasse: Wir testen 12 brandneue Grafikkarten bis 350 Euro und geben außerdem hilfreiche Aufrüsttipps.

Von: Raffael Vötter



Sapphires Nitro-Grafikkarten tragen gewöhnlich eine schwarze Abdeckung; bei der RX-580-Ltd.-Edition ist sie grau.



Die jeweils schnellsten Designs aus Gigabytes Aorus-Portfolio tragen 2,5-Slot-Kühler im einheitlichen Look (im Bild: GTX 1060 und RX 580).



Powercolor fährt bei seinen Topmodellen zweigleisig: Die RX 570 Red Devil nutzt das lange Design der RX 480 aus gleichem Hause, die RX 580 Red Devil ein kürzeres 2,5-Steckplatz-Design.

Statt 43 Prozent von über 3.000 Teilnehmern geben bei der jüngsten Umfrage der Kollegen der PC Games Hardware zum Thema Grafikkarten-Budget an, gewöhnlich 150 bis 350 Euro zu investieren. Die meisten Stimmen entfallen dabei auf die Segmente zwischen 300 und 350 sowie 250 bis 300 Euro, gefolgt von der 150-bis-200-Euro-Sparte. Ein Blick auf die monatliche Steam-Hardware-Umfrage verleiht den genannten Preisbereichen zusätzliches Gewicht, ein großer Teil der dort vertretenen Spielerschaft setzt auf eine Geforce GTX 960/970/1060 und 1070; die verbreitetste AMD-Grafikkarte laut des Steam Hardware Survey ist die Radeon RX 480.

Dieser Artikel widmet sich der Frage, welche aktuellen Mittelklasse-Grafikkarten ihr Geld wert sind, denn mit Erscheinen der RX-500-Serie von AMD und Nvidias GTX 1060-9Gbps hat die Modellvielfalt stark zugenommen. Um Licht ins Dickicht zu bringen, testen wir 12 neue Gaming-Grafikkarten zwischen circa 180 und 340 Euro und geben außerdem hilfreiche Aufrüsttipps für sparsame Spieler.

GEZIELT AUFRÜSTEN

Für diesen Artikel haben zwei weitere Grafikkartenmodelle den Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware absolviert: die Geforce GTX 1060 mit 9-Gbps-Speicher (6 Gigabyte) und die Radeon RX 580 mit 4 Gigabyte (siehe auch Seite 105). Beiden gemein ist, dass sie nicht als Referenzdesigns erhältlich sind, sondern ausschließlich in Form unterschiedlicher Custom-Versionen der Platinenpartner. Dennoch haben diese Grafikkarten den kompletten Parcours mit Referenztaktraten absolviert, um die Grundleistung zu bestimmen, anhand derer wir die Leistungsnoten und Aufrüstmatrizen erstellen (siehe Seite 124).

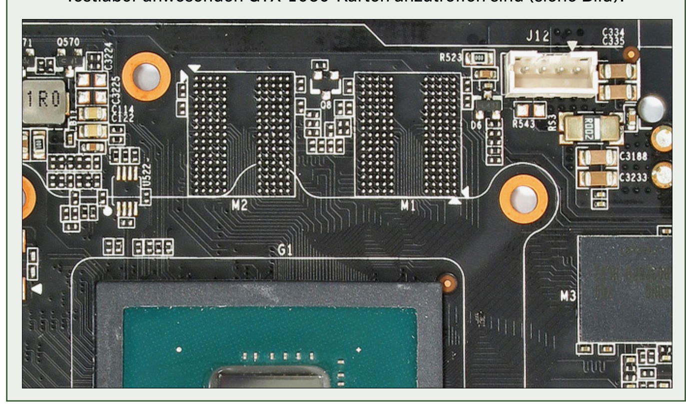
Dem Aufrüsten wird in diesem Artikel eine wichtige Rolle zuteil. Valide und plakative Übersichten, welche Grafikkarte wie viel schneller als eine andere ist, sind medienübergreifend Mangelware. Wir haben daher Aufrüstmatrizen mit unserer kompletten aktuellen Benchmark-Datenbank erstellt. Zum Einstand hilft euch ein Blick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis unten. Modelle, die sich unterhalb der Trendlinie befinden, sind besonders lohnenswert.

Wie ihr auch anhand der Farben seht, stellt eine Radeon RX 580/570 und Geforce GTX 1060 nicht für jedermann ein lohnenswertes Upgrade dar. Wer seit Jahren in der Mittel-

WUSSTET IHR, DASS ...



- ... **der Radeon-Wattman** bei RX-580-Grafikkarten bis zu 1,200 Volt GPU- und RAM-Controller-Spannung zulässt? Bei RX-400-Karten beträgt der Maximalwert höchstens 1,175 und meist nur 1,150 Volt – auch die von uns getesteten RX-570-Karten erlauben höchstens 1,150 Volt.
- ... **vier verschiedene GDDR5-Typen** auf den RX-500-Karten eingesetzt werden? Je nach Modell stammen die Speicherbausteine entweder von Samsung, SK-Hynix, Micron oder Elpida (ebenfalls Micron).
- ... **GTX-1060-GPUs mit 9-Gbps-Speicher** die Bezeichnung GP106-410 tragen, die älteren mit 8-Gbps-RAM hingegen GP106-400?
- ... **die Polaris-20-GPUs** nach Güte selektiert und benannt werden? Die Crème de la Crème mit besonders guten elektrischen Eigenschaften wird XTR genannt und kommt auf den stärksten Modellen zum Einsatz. XTX reiht sich knapp darunter ein. Die Radeon RX 570 setzt indes auf Polaris 20 XL.
- ... **GTX-1060-GPUs** im 2D-Betrieb (Desktop, Video, Textverarbeitung) konstant mit 0,625 Volt Kernspannung arbeiten?
- ... **freie Lötstellen** für zwei weitere GDDR5-Speicherbausteine auf allen im Testlabor anwesenden GTX-1060-Karten anzutreffen sind (siehe Bild)?



GRAFIKKARTEN BIS 500 EURO: PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS IN DER ÜBERSICHT

Preis in Euro (0–500) / Normierter PCGH-Leistungsindex in Prozent (0%–100%)

Geforce
Radeon

	Grafikkarte	Index Preis/Leistung	Leistungsindex	Index Open CL	Circa-Preis in Euro
19	AMD Radeon RX 570/4G	100%	41,2%	67,7%	180
21	Nvidia Geforce GTX 1060/3G	98,8%	40,7%	51,8%	180
18	AMD Radeon RX 480/4G	90,9%	43,7%	77,4%	210
24	AMD Radeon RX 470/4G	90,6%	39,4%	65,7%	190
16	AMD Radeon RX 580/4G	90,4%	45,5%	81,4%	220
23	Nvidia Geforce GTX 970/3,5+0,5G	86,7%	39,7%	47,7%	200
32	Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	82,8%	25,6%	31,9%	135
13	Nvidia Geforce GTX 1060/6G	82,0%	46,9%	54,0%	250
12	AMD Radeon RX 580/8G	80,7%	48,0%	81,4%	260
11	Nvidia Geforce GTX 1060/6G-9Gbps	77,8%	48,1%	54,3%	270
14	AMD Radeon RX 480/8G	77,6%	46,2%	77,4%	260
22	AMD Radeon RX 470/8G	73,4%	40,3%	65,7%	240
6	Nvidia Geforce GTX 1070/8G	72,6%	64,8%	68,7%	390
5	Nvidia Geforce GTX 1080/8G	70,5%	79,1%	75,1%	490
29	AMD Radeon R9 380/4G	69,4%	30,2%	53,5%	190
10	Nvidia Geforce GTX 980/4G	55,4%	48,2%	52,8%	380

Basis: PCGH-Leistungsindex in Relation zum bei Redaktionsschluss aktuellen Marktpreis. Die Zahlen in der ersten Spalte verraten die Platzierung im PCGH-Leistungsindex, die Farbe kennzeichnet den GPU-Hersteller (Rot = AMD, Grün = Nvidia).

AUFRÜSTMATRIX 1.920 × 1.080

Full-HD-Index	Titan Xp	GTX 1080 Ti	GTX 1080-11Gbps	GTX 1080	GTX 1070	GTX 1060-9Gbps	RX 580/8G	GTX 1060/6G	RX 580/4G	RX 570/4G	GTX 1050 Ti	RX 460/4G
GTX 1080 Ti	+ 3 %	± 0 %	-12 %	-14 %	-28 %	-46 %	-48 %	-47 %	-51 %	-55 %	-71 %	-78 %
Titan X (Pascal)	+ 4 %	+ 1 %	-11 %	-13 %	-27 %	-46 %	-48 %	-47 %	-50 %	-55 %	-71 %	-77 %
GTX 1080-11Gbps	+ 17 %	+ 14 %	± 0 %	-2 %	-18 %	-39 %	-41 %	-40 %	-44 %	-49 %	-67 %	-74 %
GTX 1080	+ 20 %	+ 16 %	+ 2 %	± 0 %	-17 %	-37 %	-40 %	-39 %	-43 %	-48 %	-67 %	-74 %
GTX 1070	+ 44 %	+ 39 %	+ 22 %	+ 20 %	± 0 %	-25 %	-28 %	-27 %	-31 %	-37 %	-60 %	-69 %
GTX 980 Ti	+ 56 %	+ 51 %	+ 33 %	+ 30 %	+ 8 %	-19 %	-22 %	-20 %	-26 %	-32 %	-57 %	-66 %
R9 Fury X	+ 71 %	+ 66 %	+ 45 %	+ 43 %	+ 19 %	-11 %	-14 %	-13 %	-19 %	-26 %	-53 %	-63 %
R9 390X	+ 102 %	+ 96 %	+ 72 %	+ 69 %	+ 41 %	+ 6 %	+ 1 %	+ 3 %	-4 %	-12 %	-44 %	-56 %
GTX 980	+ 91 %	+ 85 %	+ 62 %	+ 59 %	+ 33 %	± 0 %	-4 %	-3 %	-9 %	-17 %	-47 %	-59 %
GTX 1060-9Gbps	+ 91 %	+ 85 %	+ 63 %	+ 60 %	+ 33 %	± 0 %	-4 %	-2 %	-9 %	-17 %	-47 %	-58 %
RX 580/8G	+ 100 %	+ 93 %	+ 70 %	+ 67 %	+ 39 %	+ 4 %	± 0 %	+ 2 %	-5 %	-13 %	-45 %	-57 %
GTX 1060/6G	+ 96 %	+ 90 %	+ 67 %	+ 63 %	+ 36 %	+ 2 %	-2 %	± 0 %	-7 %	-15 %	-46 %	-57 %
RX 480/8G	+ 108 %	+ 101 %	+ 77 %	+ 73 %	+ 45 %	+ 9 %	+ 4 %	+ 6 %	-1 %	-10 %	-43 %	-55 %
R9 390	+ 119 %	+ 112 %	+ 86 %	+ 83 %	+ 52 %	+ 14 %	+ 10 %	+ 12 %	+ 4 %	-5 %	-39 %	-52 %
RX 580/4G	+ 110 %	+ 103 %	+ 79 %	+ 75 %	+ 46 %	+ 10 %	+ 5 %	+ 7 %	± 0 %	-9 %	-42 %	-54 %
R9 290X	+ 123 %	+ 116 %	+ 90 %	+ 86 %	+ 55 %	+ 16 %	+ 12 %	+ 14 %	+ 6 %	-3 %	-38 %	-52 %
RX 570/4G	+ 130 %	+ 123 %	+ 96 %	+ 92 %	+ 60 %	+ 20 %	+ 15 %	+ 17 %	+ 10 %	± 0 %	-36 %	-50 %
R9 290	+ 141 %	+ 133 %	+ 105 %	+ 101 %	+ 67 %	+ 26 %	+ 21 %	+ 23 %	+ 15 %	+ 5 %	-33 %	-48 %
GTX 1060/3G	+ 119 %	+ 112 %	+ 86 %	+ 83 %	+ 52 %	+ 14 %	+ 10 %	+ 12 %	+ 4 %	-5 %	-39 %	-52 %
GTX 970	+ 129 %	+ 122 %	+ 95 %	+ 91 %	+ 59 %	+ 20 %	+ 15 %	+ 17 %	+ 9 %	± 0 %	-37 %	-50 %
RX 470/4G	+ 140 %	+ 133 %	+ 104 %	+ 100 %	+ 67 %	+ 25 %	+ 20 %	+ 23 %	+ 15 %	+ 5 %	-34 %	-48 %
GTX 780 Ti	+ 136 %	+ 129 %	+ 101 %	+ 97 %	+ 64 %	+ 23 %	+ 18 %	+ 20 %	+ 12 %	+ 3 %	-35 %	-49 %
GTX 780	+ 173 %	+ 164 %	+ 132 %	+ 128 %	+ 90 %	+ 43 %	+ 37 %	+ 39 %	+ 30 %	+ 19 %	-25 %	-41 %
R9 280X	+ 202 %	+ 192 %	+ 157 %	+ 152 %	+ 110 %	+ 58 %	+ 51 %	+ 54 %	+ 44 %	+ 31 %	-17 %	-34 %
R9 380/4G	+ 217 %	+ 207 %	+ 170 %	+ 164 %	+ 121 %	+ 66 %	+ 59 %	+ 62 %	+ 51 %	+ 38 %	-12 %	-31 %
R9 380/2G	+ 244 %	+ 234 %	+ 193 %	+ 187 %	+ 140 %	+ 80 %	+ 73 %	+ 76 %	+ 64 %	+ 50 %	-5 %	-25 %
GTX 1050 Ti/4G	+ 261 %	+ 250 %	+ 208 %	+ 201 %	+ 151 %	+ 89 %	+ 81 %	+ 84 %	+ 72 %	+ 57 %	± 0 %	-21 %
GTX 770/2G	+ 246 %	+ 236 %	+ 195 %	+ 189 %	+ 141 %	+ 81 %	+ 73 %	+ 77 %	+ 65 %	+ 51 %	-4 %	-25 %
GTX 1050/2G	+ 324 %	+ 311 %	+ 261 %	+ 254 %	+ 195 %	+ 122 %	+ 112 %	+ 117 %	+ 102 %	+ 85 %	+ 17 %	-8 %
RX 460/2G	+ 409 %	+ 393 %	+ 333 %	+ 325 %	+ 254 %	+ 166 %	+ 155 %	+ 160 %	+ 143 %	+ 122 %	+ 41 %	+ 11 %

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64
Über 50 Prozent ■ Plus 30–50 Prozent ■ Plus 0–30 Prozent ■ Leistungsverlust!

AUFRÜSTMATRIX 2.560 × 1.440

WQHD-Index	Titan Xp	GTX 1080 Ti	GTX 1080-11Gbps	GTX 1080	GTX 1070	GTX 1060-9Gbps	RX 580/8G	GTX 1060/6G	RX 580/4G	RX 570/4G	GTX 1050 Ti	RX 460/4G
GTX 1080 Ti	+ 5 %	± 0 %	-16 %	-19 %	-35 %	-52 %	-53 %	-53 %	-56 %	-60 %	-75 %	-81 %
Titan X (Pascal)	+ 6 %	+ 1 %	-16 %	-18 %	-34 %	-52 %	-53 %	-53 %	-56 %	-59 %	-74 %	-80 %
GTX 1080-11Gbps	+ 26 %	+ 20 %	± 0 %	-3 %	-22 %	-43 %	-44 %	-44 %	-47 %	-52 %	-70 %	-77 %
GTX 1080	+ 29 %	+ 23 %	+ 3 %	± 0 %	-20 %	-41 %	-43 %	-43 %	-46 %	-51 %	-69 %	-76 %
GTX 1070	+ 62 %	+ 54 %	+ 28 %	+ 25 %	± 0 %	-26 %	-28 %	-28 %	-32 %	-38 %	-61 %	-70 %
GTX 980 Ti	+ 73 %	+ 65 %	+ 38 %	+ 34 %	+ 7 %	-21 %	-23 %	-23 %	-28 %	-34 %	-58 %	-68 %
R9 Fury X	+ 86 %	+ 77 %	+ 48 %	+ 44 %	+ 15 %	-15 %	-18 %	-17 %	-22 %	-29 %	-55 %	-66 %
R9 390X	+ 121 %	+ 110 %	+ 76 %	+ 71 %	+ 37 %	+ 1 %	-2 %	-2 %	-7 %	-15 %	-46 %	-59 %
GTX 980	+ 118 %	+ 107 %	+ 73 %	+ 69 %	+ 35 %	-1 %	-3 %	-3 %	-9 %	-17 %	-47 %	-60 %
GTX 1060-9Gbps	+ 119 %	+ 109 %	+ 74 %	+ 70 %	+ 36 %	± 0 %	-3 %	-2 %	-8 %	-16 %	-47 %	-59 %
RX 580/8G	+ 126 %	+ 115 %	+ 79 %	+ 75 %	+ 40 %	+ 3 %	± 0 %	± 0 %	-5 %	-14 %	-45 %	-58 %
GTX 1060/6G	+ 125 %	+ 114 %	+ 79 %	+ 74 %	+ 39 %	+ 2 %	± 0 %	± 0 %	-6 %	-14 %	-46 %	-58 %
RX 480/8G	+ 134 %	+ 123 %	+ 86 %	+ 82 %	+ 45 %	+ 7 %	+ 4 %	+ 4 %	-2 %	-10 %	-43 %	-57 %
R9 390	+ 139 %	+ 128 %	+ 90 %	+ 85 %	+ 48 %	+ 9 %	+ 6 %	+ 6 %	± 0 %	-8 %	-42 %	-56 %
RX 580/4G	+ 139 %	+ 127 %	+ 90 %	+ 85 %	+ 48 %	+ 9 %	+ 6 %	+ 6 %	± 0 %	-9 %	-42 %	-56 %
R9 290X	+ 146 %	+ 134 %	+ 96 %	+ 91 %	+ 52 %	+ 12 %	+ 9 %	+ 10 %	+ 3 %	-6 %	-40 %	-55 %
RX 570/4G	+ 161 %	+ 148 %	+ 108 %	+ 102 %	+ 62 %	+ 19 %	+ 16 %	+ 16 %	+ 9 %	± 0 %	-37 %	-52 %
R9 290	+ 166 %	+ 153 %	+ 112 %	+ 106 %	+ 65 %	+ 21 %	+ 18 %	+ 18 %	+ 11 %	+ 2 %	-36 %	-51 %
GTX 1060/3G	+ 161 %	+ 148 %	+ 107 %	+ 102 %	+ 61 %	+ 19 %	+ 15 %	+ 16 %	+ 9 %	± 0 %	-37 %	-52 %
GTX 970	+ 166 %	+ 153 %	+ 111 %	+ 106 %	+ 64 %	+ 21 %	+ 18 %	+ 18 %	+ 11 %	+ 2 %	-36 %	-51 %
RX 470/4G	+ 174 %	+ 160 %	+ 118 %	+ 112 %	+ 69 %	+ 25 %	+ 21 %	+ 22 %	+ 15 %	+ 5 %	-34 %	-49 %
GTX 780 Ti	+ 175 %	+ 162 %	+ 119 %	+ 113 %	+ 70 %	+ 26 %	+ 22 %	+ 22 %	+ 15 %	+ 5 %	-33 %	-49 %
GTX 780	+ 217 %	+ 201 %	+ 152 %	+ 145 %	+ 96 %	+ 44 %	+ 40 %	+ 41 %	+ 33 %	+ 21 %	-23 %	-41 %
R9 280X	+ 236 %	+ 219 %	+ 167 %	+ 160 %	+ 108 %	+ 53 %	+ 49 %	+ 49 %	+ 41 %	+ 28 %	-19 %	-38 %
R9 380/4G	+ 258 %	+ 240 %	+ 184 %	+ 177 %	+ 121 %	+ 63 %	+ 59 %	+ 59 %	+ 50 %	+ 37 %	-13 %	-34 %
R9 380/2G	+ 310 %	+ 290 %	+ 226 %	+ 218 %	+ 154 %	+ 87 %	+ 82 %	+ 82 %	+ 72 %	+ 57 %	-1 %	-24 %
GTX 1050 Ti/4G	+ 313 %	+ 293 %	+ 228 %	+ 220 %	+ 156 %	+ 88 %	+ 83 %	+ 84 %	+ 73 %	+ 58 %	± 0 %	-24 %
GTX 770/2G	+ 328 %	+ 307 %	+ 240 %	+ 232 %	+ 165 %	+ 95 %	+ 90 %	+ 90 %	+ 79 %	+ 64 %	+ 4 %	-21 %
GTX 1050/2G	+ 423 %	+ 397 %	+ 315 %	+ 305 %	+ 223 %	+ 138 %	+ 132 %	+ 133 %	+ 119 %	+ 100 %	+ 27 %	-3 %
RX 460/2G	+ 518 %	+ 488 %	+ 391 %	+ 379 %	+ 282 %	+ 182 %	+ 174 %	+ 175 %	+ 159 %	+ 137 %	+ 50 %	+ 14 %

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 Gigabyte DDR4-3000 (1T); Windows 10 x64
Über 50 Prozent ■ Plus 30–50 Prozent ■ Plus 0–30 Prozent ■ Leistungsverlust!

klasse zu Hause ist und daher noch ein Modell vom Schlage Radeon R9 270(X)280(X)/380(X) oder Geforce GTX 660/670/760/770 verwendet, kann die Spieleleistung seines PCs jedoch effektiv erhöhen. Das gilt umso mehr, wenn das Upgrade auf einen WQHD-Monitor geplant ist; achtet bei Freesync- und G-Sync-Technik darauf, die passende Grafikkarte zu kaufen. Wer hingegen eine GTX 970/780 Ti oder R9 290(X)/390(X) nutzt, für den stellt erst eine GTX 1070 ein lohnenswertes Upgrade dar – dieses Nvidia-Modell rutschte bei Redaktionsschluss deutlich unter die 400-Euro-Marke.

GEFORCE GTX 1060-9GBPS (6 GIGABYTE): Drei Effizienzmeister im Vergleich. Die Geforce GTX 1060 ist mittlerweile in drei Versionen erhältlich: mit 3 Gigabyte Speicher, mit 6 Gigabyte und einer Datenrate von 8 Gbps sowie – das ist neu – mit 6 Gigabyte und 9-Gbps-Speicher. Varianten mit nur 3 Gigabyte und 9-Gbps-RAM existieren nicht. Das ist verschmerzbar, da diese Kapazität bereits unterdimensioniert ist und wir daher zu Grafikkarten mit mindestens 4 Gigabyte raten. Die Leistungsindizes der verfügbaren Karten mit Referenztaktraten lauten 48,1 (6G-9Gbps), 46,9 (6G-8Gbps) sowie 40,7 (3G-8Gbps) und sind somit mit denen der Radeon RX 580 und RX 570 vergleichbar.

Die Spieleleistung der Geforce GTX 1060/6G ist folglich auf Augenhöhe mit der Radeon RX 580/8G; in der Praxis führt mal die eine, mal die andere Grafikkarte, sofern Referenzfrequenzen verglichen werden. Auf lange Sicht dürfte die RX 580/8G ebenso wie die RX 480/8G dank ihrer Speicherkapazität Boden gutmachen – spätestens Herbst-Blockbuster wie *Call of Duty WW2*, *Star Wars Battlefront 2* oder *Elex* werden Klarheit schaffen. Der GTX 1060 bleibt im Duell jedoch ein klarer Vorteil, den sie immer ausspielen kann: Sie benötigt unter Volllast wesentlich weniger Energie als eine RX 580. Das erlaubt den Partnern, kompakte Modelle mit scheinbar schmächtiger Kühlung zu veröffentlichen, die dennoch leise arbeiten. Die Asus GTX 1060 Strix O6G-9Gbps und Zotac GTX 1060 AMP+ demonstrieren das recht eindrucksvoll, wobei vor allem Asus ein Zeichen setzt: Die „alte" Strix mit 8-Gbps-RAM ist noch ein 30-Zentimeter-Koloss, ihre Nachfolgerin schrumpft auf 21,7 cm und wird mit einer geringen Leistungsaufnahme spezifiziert. Das führt zu höherer Effizienz und geringerer Lautheit, allerdings auch zum Kuriosum, dass die neue Karte in den Benchmarks hinter dem Altmeister landet. Zotac übernimmt indessen das Design der GTX 1060 AMP, womit die AMP+ dank höherer Transferrate minimal schneller rechnet.

Das im BIOS hinterlegte Powerlimit bestimmt den Boost und somit die Leistung aller GTX-1060-Karten – mehr ist bis zu einem bestimmten Punkt („Sweet Spot") besser. Die Platzierung seht ihr im Benchmark der Randspalte und die von uns gemessene (maximale) Leistungsaufnahme passt zur Rangfolge: 120 Watt bei Zotac, 132 Watt bei Asus und 148 Watt bei Gigabyte. Die letztgenannte Karte mit dem sperrigen Namen GTX 1060 Aorus Xtreme Edition 6G 9Gbps ist das genaue Gegenteil der anderen: Sie ist auf maximale Leistung ausgelegt und liefert daher wesentlich mehr als notwendig. Ihr Kühler ist drei Einbauplätze (5,5 cm) hoch und das Powerlimit ist im Gegensatz zu den Mitbewerbern selbst bei starker Übertaktung kein Hemmschuh, der Boost steht wie „angetackert".

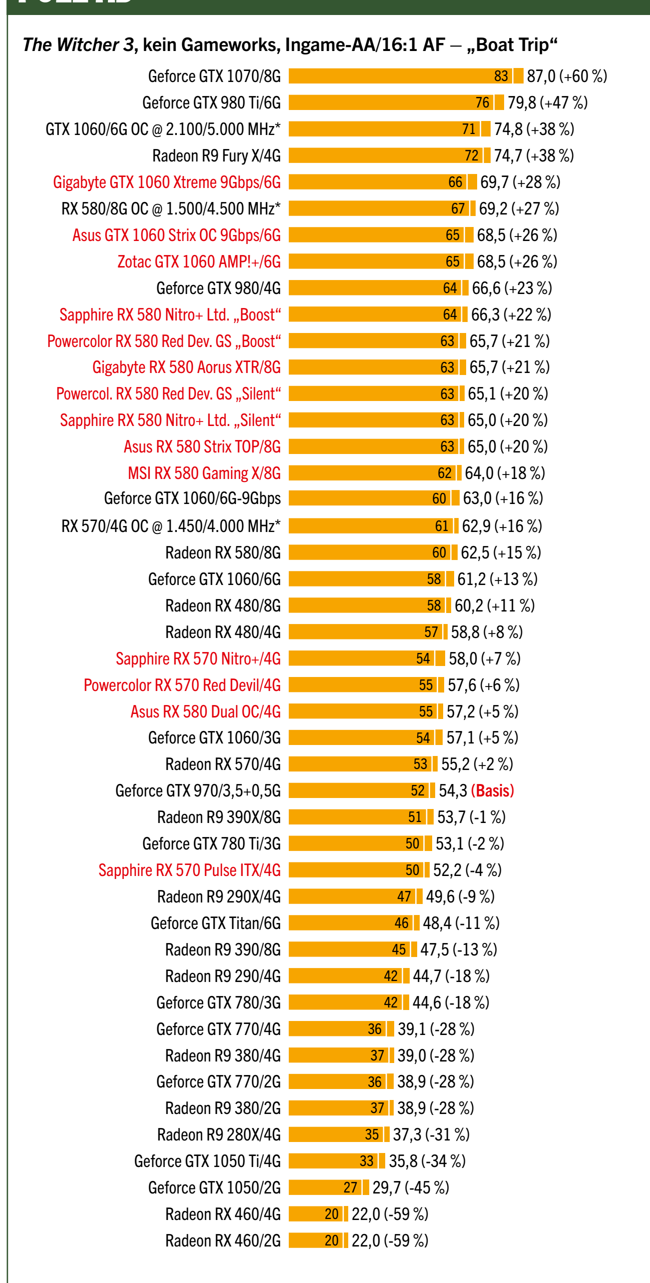
Angesichts der Kühlergröße verwundert es nicht, dass die Gigabyte-Karte die geringsten Temperaturwerte erzielt: 64 °C werden höchstens erreicht, rund 10 °C weniger als bei Asus und Zotac. Das geschieht bei geringer Lautstärke, die drei Probanden sind allesamt leise: 1,0 Sone bei Zotac, 1,1 bei Gigabyte und 1,4 bei Asus. Bei aller Euphorie um die Aorus sollte jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass die Karte aufgrund ihrer Größe nicht in jeden Rechner passt und der Preis von circa 340 Euro gefährlich nahe an das Revier der Geforce GTX 1070 herankommt.

RADEON RX 580 (8 UND 4 GIGABYTE): Die sechs schnellsten Grafikkarten der AMD-Partner. Die Radeon RX 580 erreicht als 8-Gigabyte-Referenzdesign mit 1.340 MHz Kern- sowie 4.000 MHz Speichertakt einen PCGH-Indexwert von 48,0. Die 4-Gigabyte-Variante muss sich mit 3.500 MHz Speichertakt begnügen und erzielt daher nur den Wert 45,5. Das 8-Gigabyte-Modell steht klar im Fokus der AMD-Partner und ist außerdem unsere Empfehlung, um kommenden, speicherintensiven Spielen souverän zu begegnen.

Fünf Modelle mit 8 und eines mit 4 Gigabyte Speicher haben den



Asus Fan Connect: Die RX 580 Strix T8G offeriert an ihrem Heck zwei Lüfteranschlüsse, welche sich mithilfe des Asus-Tools GPU Tweak II steuern lassen.



* Manuell übertaktet (Beispiel)

Test absolviert – unterschiedlich erfolgreich. Wie bei den Geforce-Karten spielt das Powerlimit eine wichtige Rolle, wobei das System andere Parameter priorisiert: Anstelle der gesamten Boardpower legen die Hersteller das Power Delivery Limit für den Grafikprozessor allein fest. Man spricht daher auch von der GPU-TDP in Watt. Je höher dieses Limit, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Boost selbst in powerintensiven Spielen aufrechterhalten werden kann. Die Kehrseite ist naheliegend: Je größer die Leistungsaufnahme, desto wichtiger ist ordentliche Kühlung. Die Effizienzkurve geht ab einer bestimmten Grenze auf Talfahrt, da sich eine höhere Spannung quadratisch auf die Verlustleistung auswirkt. Zur GPU-TDP addieren sich nämlich die übrigen Verbraucher, von denen die wichtigsten der Speicher und die Spannungswandler sind. Führen wir uns vor Augen, dass die GPU-TDP der meisten RX-580-Chips höher liegt als die gesamte Boardpower der GTX-1060-Karten, wird klar, warum so viele AMD-Partner dieser Herausforderung mithilfe voluminöser Kühldesigns begegnen: Die am höchsten taktenden Modelle setzen auf 4,5 bis 5,4 Zentimeter Kühlerhöhe (2,5- bis Triple-Slot), flankiert von verbreiterten Platinen, um die Kühlfläche unter Vermeidung extremer Länge zu erweitern. Wir haben daher alle relevanten Maße in der Testtabelle am Ende des Artikels hinterlegt.

Die Quintessenz aller Messungen ist trotz dieser Bemühungen ernüchternd: Das höchste Powerlimit sichert den entsprechenden Karten sowohl den längsten Benchmarkbalken als auch den längsten Verbrauchsbalken – und nur einer dieser „Siege" ist erwünscht. Kein Modell kann sich im Test über die physikalischen Gesetze stellen.

Beginnen wir bei der knapp schnellsten Radeon RX 580: Powercolors Red Devil Golden Sample – es existiert auch eine langsamere Red Devil – kann dank 190 Watt GPU-TDP ihren Maximalboost von 1.425 MHz in fast jeder Situation halten. Dahinter folgen dicht gedrängt Gigabytes Aorus XTR und Asus' Strix TOP mit jeweils 180 W GPU-TDP und Mindestboosts um 1.410 MHz. Weitere fünf Watt weniger darf sich der Polaris-Chip auf Sapphires RX 580 Nitro+ Limited Edition genehmigen, womit sie mindestens 1.380 MHz erreicht – zumindest mit dem im Auslieferungszustand aktiven Silent-BIOS. Auf Wunsch kann per Schalter und anschließendem Rechnerneustart die Boost-Firmware verwendet werden, die dank 185 W GPU-TDP (und wesentlich höherer Lautstärke) für mindestens 1.420 und in den meisten Spielen sogar 1.450 MHz gut ist – schneller ist keine andere RX 580. Bei Powercolor ist es andersherum, hier ist das Silent-BIOS sekundär. Wir haben alle Karten mit ihrem Standard-BIOS bewertet.

Die MSI Gaming X 8G und Asus Dual O4G verzichten auf ein Dual-BIOS und müssen aufgrund ihrer strafferen Powerlimits ein paar Federn lassen: Die MSI-Karte erreicht mit 165 W GPU-TDP mindestens 1.320 MHz und die Asus Dual mit 145 W schlimmstenfalls 1.260 MHz. Das ist insofern bemerkenswert, als wir die RX 580 mit ihrem Referenzboost von 1.340 MHz indizieren und alle Karten mit mehr als diesem Takt werben; in anspruchsvollen Spielen wie *The Witcher 3* und *Anno 2070*, anhand derer wir die Mindestboosts ermitteln, können sie diese aber nicht halten. Während die Gaming X den Hexer noch mit dem Referenzboost befeuern kann, fällt die Asus Dual auch hier auf rund 1.270 MHz und fährt damit einen Malus bei der Leistungsnote ein. Wer die Spannungen via Wattman oder anderen Übertaktungs-Tools senkt, erhält mit etwas Glück immer den Maximalboost und reduziert zugleich den Verbrauch.

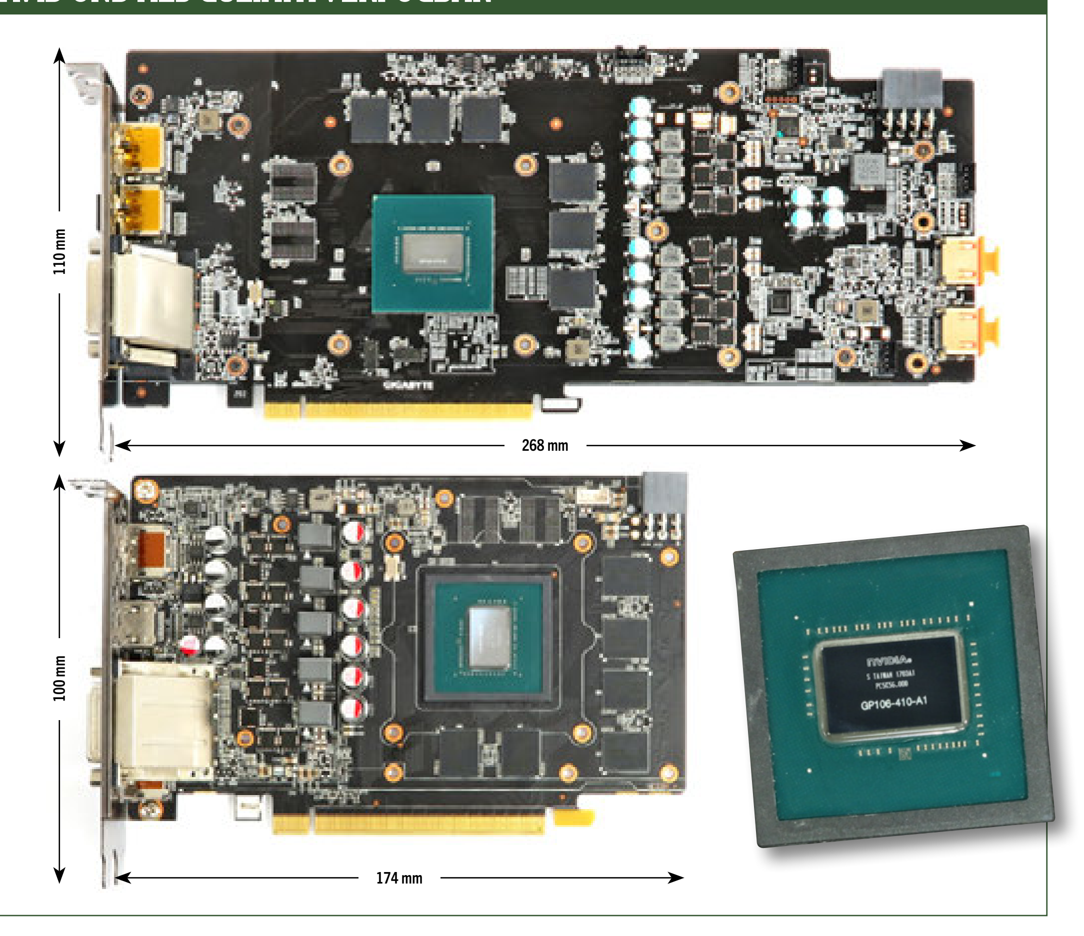
Letzterer wirkt sich auch auf die Lautheit aus. Erfreulicherweise erzielen die meisten Probanden gute Werte unter Volllast. Rund 2,0 Sone bei 75 °C Kerntemperatur sind die Regel, Details findet ihr in der Testtabelle. Auffällig ist nur die Asus Strix TOP, deren Temperaturziel – wie bei der Vorgängerin mit 480-Chip – auf unnötig tief angesetzten 65 °C steht. Der Hersteller gibt auf Nachfrage zu Protokoll, dass Interessenten auf der Asus-Website ein Silent-BIOS beziehen können. Alternativ hilft ein Heraufsetzen der Zieltemperatur auf 75 °C.

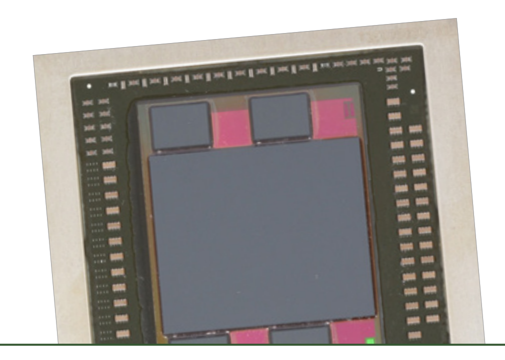
RADEON RX 570 (8 UND 4 GIGABYTE): Drei Modelle des Preis-Leistungs-Tipps im Vergleich. Die Radeon RX 570 ist wie die 580 sowohl mit 4 als auch mit 8 Gigabyte Speicher erhältlich, wobei die letztgenannte Kapazität aufgrund der preislichen Nähe zur RX 580 eine Nebenrolle spielt. Die RX 570/4G erreicht im PCGH-Index den Wert 41,2, was genau zwischen der GTX 1060/3G (40,9) und der RX 480/4G

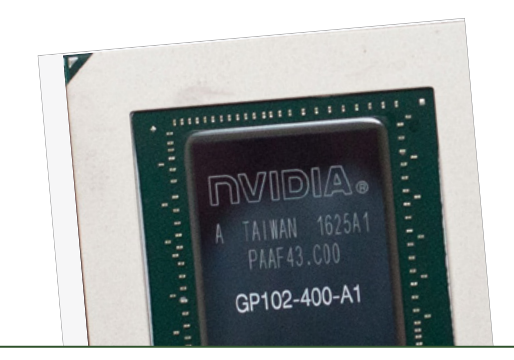
GTX 1060-9GBPS: ALS DAVID UND ALS GOLIATH VERFÜGBAR

Während großer Materialaufwand bei High-End-Grafikkarten notwendig ist, haben die Hersteller bei der Mittelklasse die Wahl. Ein Vergleich.

Die Geforce GTX 1060 verdient die Bezeichnung Mittelklasse wie kaum eine andere Grafikkarte: Zwischen GTX 1050 Ti und GTX 1070 klafft eine große Lücke, die sich am besten mithilfe einer Produktstaffelung füllen lässt. Diese nimmt nicht jeder Hersteller in seinem eigenen Portfolio vor, doch legt man alle Designs nebeneinander, lässt sich der Abstand fast lückenlos füllen. In diesem Vergleich wird die Basisversion einer GTX 1060-9Gbps einem hochgezüchteten Premiummodell gegenübergestellt. Zotac (unten) installiert nicht mehr als die wirklich notwendigen Bauteile auf seiner AMP+ und verzichtet auf voluminöse Kühlung. Gigabyte pflanzt den kleinen GP106-Chip hingegen auf eine wesentlich größere Platine mit weiteren Wandlerzügen und dem VR-Link (zusätzliche HDMI-Ports am Heck). Der große Kühler bedeckt beinahe die komplette Fläche. Beachtet auch den um 90° gedrehten Grafikchip bei Zotac sowie die dazu passenden freien Lötstellen. Die PCBs könnten ergo auch eine „GTX 1065" mit 256 Bit und 8 GB ansteuern.







KAUFT EINE AMD RADEON, WENN IHR ...

- ... ein Freesync-Display besitzt oder kaufen möchtet.
- ... im Rahmen des Treiberlieferumfangs übertaktet und Videos/Screenshots erstellen möchtet (Wattman und Relive) – ohne Registrierung.
- ... die Sparfunktion Zero Core Power im Leerlauf nutzen möchtet (wenn der Bildschirm abschaltet, tut es auch die Grafikkarte -> Verbrauch unter 5 Watt).
- ... auf die Vorteile der Mantle-API (u. a. in *Dragon Age Inquisition* und *Plants versus Zombies: Garden Warfare*) aus seid.
- ... AMDs Virtual Super Resolution (VSR) nutzen möchtet – funktioniert im Gegensatz zu DSR jedoch nicht mit allen Bildschirmen, unter anderem fehlt der 21:9-Support.
- ... Crossfire X (Multi-GPU) nutzen möchtet.

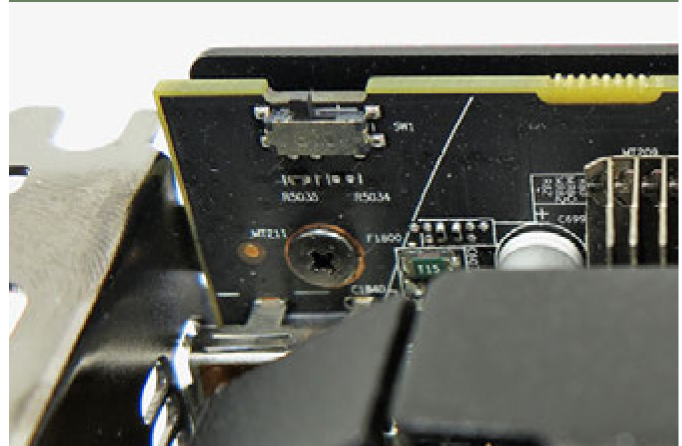
KAUFT EINE NVIDIA GEFORCE, WENN IHR ...

- ... ein G-Sync-Display besitzt oder kaufen möchtet.
- ... Wert auf CUDA legt (u. a. GPU-Physx wie in *Mafia 2*, *Batman: Arkham Knight* und *Borderlands 2*).
- ... diverse Spiele (u. a. *GTA 5*, *Assassin's Creed Syndicate* und *Watch Dogs 2*) mit dem hochwertigen TXAA aufwerten möchtet.
- ... das flexibelste Downsampling (DSR) in allen Spielen nutzen möchtet.
- ... Zugriff auf AA-/SLI-Bits, versteckte Anti-Aliasing-Modi etc. für alte DX9-Spiele wünscht (benötigt das 3rd-Party-Tool Nvidia Inspector).
- ... euch die Option auf SLI (Multi-GPU) freihalten wollt.

SCHALTEN UND WALTEN BEI RADEON-GRAFIKKARTEN

Während Asus, MSI und Gigabyte auf Profile in ihren hauseigenen Tuning-Tools setzen, liefern Powercolor und Sapphire ihre Karten mit einer zweiten Firmware aus, welche sich mithilfe eines Schalters aktivieren lässt. Der Nutzer erhält dadurch nicht nur ein Backup-BIOS, sondern auch unterschiedliche Betriebsmodi: Silent/Quiet und Boost/OC. Die Powercolor-Karten im Test werden standardmäßig mit dem Boost-BIOS ausgeliefert, ebenso die RX 570 Nitro+. Die RX 580 Nitro+ in der Limited Edition kommt hingegen standardmäßig mit aktivem Silent-BIOS. Powercolor erlaubt es bei seiner RX 580 Red Devil Golden Sample außerdem, die Beleuchtung auszuknipsen.

BIOS-Schalter bei Powercolor RX 570 Red Devil



Der BIOS-Schalter bei Powercolor RX 580 Red Devil GS ist nicht genug ...



BIOS-Schalter bei Sapphire RX 580/570 Nitro+



... hier dürft hr auch die LED-Beleuchtung aus- und wieder einschalten.



(43,7) liegt, die RX 570/8G rangiert bei 42,1.

Die drei getesteten Modelle könnten unterschiedlicher kaum sein und decken damit fast jedes Faible ab. Da wäre unser Spar-Tipp, die Sapphire RX 570 Pulse ITX, welche Referenztaktraten und 180 Watt Gesamtleistungsaufnahme in 17 Zentimetern Baulänge unterbringt. Der mit nur einem Lüfter bestückte Dual-Slot-Kühler versorgt alle Hitzequellen und arbeitet selbst unter Dauerlast angenehm leise. Ähnliches gilt für die zweite Sapphire RX 570 im Bunde, die Nitro+. Dieses Modell deckt das andere Ende des Leistungsspektrums ab: Neben satten 8 Gigabyte Speicher – der mit RX-570- und nicht etwa RX-580-Takt läuft – verfügt diese Karte über ein deutlich höheres Powerlimit und kann somit ihren Boost weit oben halten. Zur Erinnerung: Der Referenzboost einer Radeon RX 570 beträgt 1.244 MHz, die Nitro+ erreicht mindestens 1.320 MHz (+6 %) – die Pulse fällt aufgrund ihres engen Power-Korsetts auf bis zu 1.130 MHz ab (-9 %). Unterm Strich liefert die RX 570 Nitro+ 8GD5 somit keinen Anlass zur Kritik, wenn man vom relativ hohen Preis auf RX-580-Niveau absieht. Achtung: Der Kühler sprengt die Dual-Slot-Maße leicht (3,8 anstatt 3,5 cm Höhe). Powercolors RX 570 Red Devil setzt andere Schwerpunkte. Die Karte basiert auf dem 30-Zentimeter-Design der RX 480 Red Devil und bietet ein Dual-BIOS (siehe Bilder vorherige Seite). Mit der werkseitig aktiven OC-Firmware kann sie ihren Maximalboost von 1.320 MHz halten und gehört damit zu den kräftigsten Modellen am Markt. Die Lautheit beträgt beim Spielen schlimmstenfalls 2,7 Sone (befriedigend), kann unter Compute-Last aber höher ausfallen. ❑

FAZIT

Grafikkarten bis 350 Euro

12 Mittelklasse-Grafikkarten mussten sich im Test beweisen und die meisten sind eine Empfehlung wert. Was nun folgt, sind die Testtabellen mit unzähligen weiteren Messwerten. Studiert alle Daten und Eindrücke in diesem Artikel gut und geht erst dann auf Einkaufstour, denn nicht jedes Modell ist allen Anforderungen gewachsen.





Radeon Wattman: In diesem Beispiel haben wir die Sapphire RX 580 Nitro+ Ltd. bis ans stabile Limit undervoltet. Der Boost stabilisiert sich vollständig auf 1.411 MHz und die Leistungsaufnahme in *Anno 2070* sinkt von 215 auf 191 Watt (-11 %).

Eine Grafikeinheit, zwei Herangehensweisen: Sapphires RX 570 Pulse ITX ist sparsam und kompakt, Powercolors RX 570 Red Devil hingegen auf höhere Leistung getrimmt und daher 13 cm länger. Das richtige Modell hängt daher vom geplanten Einsatzzweck ab.

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 21 Wertungskriterien

Produktname	GTX 1060 Aorus Xtreme Ed. 6G 9Gbps	GTX 1060 AMP!+	GTX 1060 Strix 06G-9Gbps
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Zotac (www.zotac.com)	Asus (www.asus.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 340,-/ausreichend	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 330,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1613097	www.pcgh.de/preis/1605045	www.pcgh.de/preis/1612603
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	253/405 MHz (0,625 VGPU)	253/405 MHz (0,625 VGPU)	240/405 MHz (0,625 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.620 (Boost: 1.974+)/4.514 MHz (+16/0 % OC)	1.607 (Boost: 1.860+)/4.514 MHz (+9/0 % OC)	1.595 (Boost: 1.911+)/4.514 MHz (+12/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,38	2,33	2,38
Speichermenge/Anbindung	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)	6.144 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Hersteller	9-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC22; 1,5V)	9-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC22; 1,5V)	9-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC22; 1,5V)
Monitoranschlüsse	3 × DP 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D (+ 2 × HDMI am Heck)	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Windforce 2x, Triple-Slot, 4 Heatp. (3 × 8, 1 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (inkl. Pads)	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatp. à 8 mm, 2 × 85 mm axial, Korpus bedeckt RAM; kleines, verschraubtes VRM-Profil	Direct CU 2, Dual-Slot, 4 DT-Heatp. (2 × 8, 2 × 6 mm), 2 × 75 mm axial, Kühlprofil für VRMs (RAM: blank); Backplate (o. Pads)
Software/Tools/Spiele	Aorus Graphics Engine (Tweak-Tool), Treiber	Firestorm (Tweak-Tool), Treiber	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 4 Jahre nach Registrierung bei Gigabyte	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre – 5 nach Registrierung bei Zotac	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	1 × Strom: 2×Molex-auf-6-Pol	–
Sonstiges	Custom-PCB mit 6+1 Phasen und „VR Link" (2 HDMI-Ports am Heck); TDP: 200 Watt; Lüfter drehen ab ~52 °C GPU-Temperatur	TDP: 120 Watt; Lüfter drehen ab ~58 °C GPU-Temperatur	Custom-PCB mit 11,0 cm Breite; TDP: 132 Watt; Lüfter drehen ab ~57 °C GPU-Temperatur
Eigenschaften (20 %)	1,84	1,86	1,96
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	37/64/64 Grad Celsius	39/75/75 Grad Celsius	39/70/70 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,1 (53 %)/1,1 (53 %) Sone	0,0 (passiv)/1,0 (46 %)/1,0 (46 %) Sone	0,0 (passiv)/1,4 (48 %)/1,4 (48 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	12/17/13 Watt	9/15/10 Watt	9/12/10 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Anno 2070*/Extremfall	126/148/149 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	121/121/121 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	126/132/132 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	~2.150 MHz mit 100 % Power/Voltage (+9 %)	~2.050 MHz mit 100 % Power/Voltage (+10 %)	~2.075 MHz mit 100 % Power/Voltage (+9 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	~5.000 MHz mit 100 % Power/Voltage (+11 %)	~4.900 MHz mit 100 % Power/Voltage (+9 %)	~5.100 MHz mit 100 % Power/Voltage (+13 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 112 % (= 225W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 116 % (= 140W)	Ja (GPU bis 100 %; Powerlimit bis 113 % (= 150W)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,0 (PCB: 26,8×11,0)/5,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	21,2 (PCB: 17,4×10,0)/3,4 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)	21,7 (PCB: 17,0×11,0)/3,5 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	2,76	2,83	2,80
FAZIT	+ Kompromissloser Kühler, hohe Leistung + VR-Link & 4 Jahre Garantie − Hoher Preis	+ Kompakt und leise + Hohe Energie-Effizienz … − … aber daher limitiertes Übertaktungspotenzial	+ 3 Jahre Garantie + Hohe Energie-Effizienz … − … aber daher limitiertes OC-Potenzial
	Wertung: **2,50**	Wertung: **2,53**	Wertung: **2,54**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 21 Wertungskriterien

Produktname	RX 580 Nitro+ Limited Edition	RX 580 Red Devil Golden Sample	RX 580 Aorus XTR 8G
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 310,-/ausreichend	Ca. € 290,-/ausreichend	Ca. € 280,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1610153	www.pcgh.de/preis/1609947	www.pcgh.de/preis/1610162
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	300/300 MHz (0,800 VGPU)	300/300 MHz (0,8125 VGPU)	300/300 MHz (0,800 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.380+ (max. Boost: 1.450)/4.000 MHz (+3/0 % OC)	1.420+ (max. Boost: 1.425)/4.000 MHz (+6/0 % OC)	1.410+ (max. Boost: 1.425)/4.000 MHz (+5/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	2,18	2,35	2,23
Speichermenge/Anbindung	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ8H24MJR-R4C; 1,55V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)
Monitoranschlüsse	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, 2,5-Slot, 4 Heatp. (2 × 8, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (inkl. Pads)	Eigendesign, Triple-Slot, 5 Heatp. (4 × 8, 1 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (o. Pads)	Windforce 2x, Triple-Slot, 4 Heatp. (1 × 8, 3 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (inkl. Pads)
Software/Tools/Spiele	Treiber	Treiber	Aorus Graphics Engine (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 4 Jahre nach Registrierung bei Gigabyte
Kabel/Adapter/Beigaben	2 × Extralüfter mit Blue-LEDs; Einladung zum Sapphire-Club	Devilclub-Einladung (für Support, BIOS-Updates etc.)	Aufkleber
Sonstiges	GPU-TDPs: 185W (Boost-BIOS) oder 175W (Silent-BIOS) – bewertet mit Silent (Werkszustand), Lüfter drehen ab ~55 °C	GPU-TDPs: 190W (OC, 75 °C TT)/180W (Silent, 80 °C TT) – getestet mit OC-BIOS (Werkszustand); Lüfter drehen ab ~59 °C	180W GPU-TDP; Temperature Target 73 °C; Lüfter drehen ab ~51 °C GPU-Temperatur
Eigenschaften (20 %)	2,21	2,24	2,33
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	48/75/77 Grad Celsius	37/76/76 Grad Celsius	43/74/74 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/1,5 (30 %)/1,7 (32 %) Sone	0,0 (passiv)/1,9 (47 %)/2,5 (51 %) Sone	0,0 (passiv)/2,1 (50 %)/2,1 (50 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	16/29/43 Watt	13/25/38 Watt	18/30/44 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Anno 2070*/Extremfall	209/215/233 Watt (Powertune: Standard)	211/240/246 Watt (Powertune: Standard)	226/268/269 Watt (Powertune: Standard)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	1.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+6 %)	1.450 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+2 %)	1.450 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+3 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	4.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+13 %)	4.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+13 %)	4.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+13 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,2 (PCB 24,0×10,8)/4,5 cm;; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)	24,1 (PCB 24,0×11,8)/5,1 cm; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)	27,6 (PCB 23,5×9,8)/5,4 cm; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	2,89	2,83	2,86
FAZIT	+ Schnellste RX 580 (nur mit Boost-BIOS) + Leise Kühlung (mit Silent-BIOS) − Hoher Preis wegen Liefersituation	+ Konstanter, hoher Boost + Sehr gute Kühlung − Platzbedarf (Triple-Slot)	+ Kompromissloser, starker Kühler + Konstanter, hoher Boost … − … und daher großer Stromdurst
	Wertung: **2,61**	Wertung: **2,62**	Wertung: **2,63**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

			
Produktname	**RX 580 Gaming X 8G**	**RX 580 Strix TOP (T8G)**	**RX 570 Nitro+ 8GD5**
Hersteller/Webseite	MSI (http://de.msi.com)	Asus (www.asus.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 320,-/ausreichend	Ca. € 250,-/ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1609960	www.pcgh.de/preis/1610032	www.pcgh.de/preis/1610158
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	300/300 MHz (0,806 VGPU)	300/300 MHz (0,800 VGPU)	300/300 MHz (~0,8125 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.320+ (max. Boost: 1.380)/4.000 MHz (effektiv kein OC)	1.405+ (max. Boost: 1.411)/4.000 MHz (+5/0 % OC)	1.320+ (max. Boost: 1.340)/3.500 MHz (+6/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,23**	**2,25**	**2,18**
Speichermenge/Anbindung	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Samsung K4G80325FB-HC25; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Micron MT51J256M32HF-70; 1,5V)
Monitoranschlüsse	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Twin Frozr VI, Dual-Slot, 3 Heatp. (1 × 8 mm, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Kühlplatte für VRMs & RAM; Backplate (o. Pads)	Eigendesign, 2,5-Slot, 6 Heatpipes à 6 mm, 3 × 90 mm axial, Kühlplatte/Pads für Wandler & RAM; Backplate (o. Pads)	Eigendesign, 2,5-Slot, 4 Heatp. (2 × 8, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (inkl. Pads)
Software/Tools/Spiele	MSI Afterburner & Gaming App, Treiber	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software	Treiber
Handbuch; Garantie	Comic als Anleitung (engl.) + Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	Kabelbinder (Stoff)	Einladung zum „Sapphire Select“-Club (für Support)
Sonstiges	Custom-PCB (6+2 Phasen); 165W GPU-TDP; Temp-Target 75 °C; kein Dual-BIOS, Lüfter drehen ab ~62 °C GPU-Temperatur	Custom-PCB, Spannungsmessp.; 2 Lüfteranschlüsse am Heck; 180W GPU-TDP; Temp-Target 65 °C; Lüfter drehen ab ~54 °C	GPU-TDPs: 160W (Boost) bzw. 135W (Silent) – bewertet mit Boost (Werkszustand); TT 74 °C; Lüfter drehen ab ~53 °C
Eigenschaften (20 %)	**2,12**	**2,42**	**2,10**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	45/75/75 Grad Celsius	43/65/65 Grad Celsius	39/75/75 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/2,0 (43 %)/2,3 (45 %) Sone	0,0 (passiv)/3,5 (54 %)/3,5 (54 %) Sone	0,0 (passiv)/1,0 (27 %)/1,7 (33 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	16/28/40 Watt	14/26/37 Watt	15/26/34 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Anno 2070*/Extremfall	194/205/210 Watt (Powertune: Standard)	193/222/226 Watt (Powertune: Standard)	179/202/221 Watt (Powertune: Standard)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	1.475 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+12 %)	1.475 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+5 %)	1.450 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+10 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	4.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+13 %)	4.500 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+13 %)	4.100 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+17 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	27,5 (PCB 26,7×11,2)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB 28,5×11,7)/4,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	26,0 (PCB 24,0×10,7)/3,8 cm;; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**2,96**	**2,86**	**3,05**
FAZIT	+ Leise Kühlung + 3 Betriebsmodi via Gaming App … − … aber kein Dual-BIOS	+ Hoher Boost über 1,4 GHz + Eiskalt und gut übertaktbar … − … aber unnötig laut (manuell behebbar)	+ Knapp die schnellste RX 570 + 8 GiByte Speicher + Sehr leise Kühlung
	Wertung: 2,64	**Wertung: 2,65**	**Wertung: 2,68**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 21 Wertungskriterien

PC Games SPARTIPP Ausgabe 07/2017 2,91

Produktname	**RX 580 Dual O4G**	**RX 570 Red Devil**	**RX 570 Pulse ITX**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.com/de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend	Ca. € 180,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1610054	www.pcgh.de/preis/1609990	www.pcgh.de/preis/1610160
2D-Takt GPU/RAM (Spannung)	300/300 MHz (0,800 VGPU)	300/300 MHz (0,7875 VGPU)	300/300 MHz (~0,725 VGPU)
3D-Basis-/Boosttakt GPU/RAM (Übertaktung)	1.260+ (max. Boost: 1.360)/3.500 MHz (effektiv kein OC)	1.320 (max. Boost: 1.320)/3.500 MHz (+6/0 % OC)	1.130+ (max. Boost: 1.244)/3.500 MHz (effektiv kein OC)
Ausstattung (20 %)	**2,50**	**2,55**	**3,00**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (256 Bit)	4.096 Megabyte (256 Bit)	4.096 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (Elpida W4032BABG-70-F)	7-Gbps-GDDR5 (Elpida W4032BABG-70-F)	8-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC4H24AJR-R0C; 1,5V)
Monitoranschlüsse	2 × Displayport 1.4, 2 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	1 × Displayport 1.4, 1 × HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 2 DT-Heatpipes à 8 mm, 2 × 95 mm axial, kleines, verschraubtes Kühlprofil für VRMs (RAM: blank)	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatp. (2 × 8, 2 × 6 mm), 3 × 75 mm axial, Korpus bedeckt VRMs & RAM; Backplate (o. Pads)	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 1 × 85 mm axial, Korpus bedeckt Spannungswandler und Speicher
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak II (Tweak-Tool), Treiber, Software	Treiber	Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	Devilclub-Einladung (für Support, BIOS-Updates etc.)	Einladung zum „Sapphire Select“-Club (für Support)
Sonstiges	Custom-PCB mit 6 GPU-Phasen; 145W GPU-TDP; Temp. Target 70 °C; Lüfter drehen ab ~55 °C GPU-Temperatur	GPU-TDPs: 140W (Boost)/126W (Silent) – bewertet mit Boost (Werkszustand); Design wie RX 480 RD; Lüfter drehen ab ~59 °C	Custom-PCB mit 4+1 Phasen; GPU-TDP: 120W, Temp. Target 72 °C; Lüfter dreht ab ~55 °C GPU-Temperatur
Eigenschaften (20 %)	**2,38**	**2,38**	**2,04**
Temperatur GPU (2D-Leerlauf/Spiel/Extremfall)	39/72/72 Grad Celsius	34/78/80 Grad Celsius	39/72/72 Grad Celsius
Lautheit (+PWM) aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/4,1 (81 %)/4,1 (81 %) Sone	0,0 (passiv)/2,7 (64 %)/5,2 (82 %) Sone	0,0 (passiv)/0,9 (44 %)/1,2 (46 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Normal (leises Zirpen in Spielen; Fiepen ab dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Gemessener Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	14/25/35 Watt	13/24/33 Watt	13/25/33 Watt
Verbrauch *Crysis 3*/*Anno 2070*/Extremfall	180/181/185 Watt (Powertune: Standard)	190/225/260 Watt (Powertune: Standard)	143/144/147 Watt (Powertune: Standard)
Maximale GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	1.400 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+12 %)	1.375 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+4 %)	1.375 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+22 %)
Maximale RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	4.000 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+14 %)	4.100 MHz mit maximaler Voltage/Fan via Wattman (+17 %)	4.100 MHz mit maximlaer Voltage/Fan via Wattman (+17 %)
Spannungs-/Power-Änderung in Tools möglich?	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,2 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,15 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,1 (PCB 24,1×10,8)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB 24,0)/3,5 cm; 1 × 8-Pol (vertikal)	17,0 (PCB 17,0×10,4)/3,5 cm; 1 × 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,04**	**3,08**	**3,18**
FAZIT	+ Schneller als RX 570/4G + Relativ sparsam − Schwacher Kühler	+ Konstanter, hoher Boost + Dual-BIOS − Platzbedarf (Länge -> Gehäuse ausmessen)	+ ITX-tauglich (17 cm Länge) + Leise und sparsam, … − … aber stark powerlimitiert (geringer Boost)
	Wertung: 2,80	**Wertung: 2,83**	**Wertung: 2,91**